
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • MASTER SYSTEM • MEGA CD • GAME GEAR
2/94
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 45,-/sfr 5,80
Lit 7000 / hfl 7,30
lfr 140/ptas 600
DM 5,80
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • MASTER SYSTEM • MEGA CD • GAME GEAR
BRANDHEISSE INFOS
Final Fantasy 6
Super Nintendo
EXKLUSIV!
Aspect Warriors
Mega Drive
SKI GEIL!
Val d'Isère
Super Nintendo
BESSER ALS MORTAL KOMBAT?
Eternal Champions
Mega Drive
Außerdem im Test: Equinox Super Nintendo •
Socket Mega Drive • Clayfighters Super Nintendo •
Stellar Fire Mega CD • Virtual Pinball Mega Drive •
Mystic Quest Super Nintendo und viele mehr
GEWINNT EINE KOMPLETTE MULTIMEDIA-ANLAGE!



Dein größter Wurf

JAM JAM JAM

NBA JAM

Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten

Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.

Acclaim®

New York, New York



Mit einem Jaguar aus Eis, zweibeinigen Katzen und einer Riesenfete im New Yorker Time-Building gab Atari den Startschuß für den Jaguar. Unten rechts Altpräsident Jack Tramiel, links Sohnemann und Atari-Boß Sam.

Als sich Ende '85 eine völlig unbekannte Firma namens Nintendo of America aufmachte, den toten Videospielmarkt wieder auferstehen zu lassen, entschied man sich für den schwierigsten Start: für New York. Atari hat sich diese Masche vom Erzrivalen abgeguckt. Das Weihnachtsgeschäft in NY ist gelaufen, drei Millionen Dollar für Werbung sind investiert. Und was gute Spiele betrifft? Hoffentlich sind Jaguar-Besitzer nicht zu dem selben Schicksal verdammt wie der Kamerad am New Yorker "Jekyll & Hyde": zum Warten und Warten...

Euer Video Games Team

SELECT



18

Nach der Prügelorgie Mortal Kombat spielt Acclaim sanftere Töne an und setzt auf Umsetzungen des erfolgreichen Basketball-Automaten NBA Jam

News



43

Nach Dutzenden von Automaten- und Computerversionen nun auch auf Mega CD: Stellar Fire

Test

MEGA CD

MEGA Drive

SUPER NINTENDO

Game Gear

46

Eternal Champions soll die Mega-Drive-Versionen von Mortal Kombat und Streetfighter II in den Schatten stellen. Versuch gelungen?





Das erste fertige Spiel für den Atari Jaguar: Ist Cybermorph der Aufbruch in ein neues Entertainment-Zeitalter?

GAME BOY

MASTER SYSTEM

Tips & Tricks

Rubriken





Die Freak-Brothers Toejam & Earl sind wieder unterwegs: Fast so cool wie Beavis & Butthead!



BRAWL BROTHERS SN (solo) . 139.95
LIMIT. AUFLAGE (mit Tel.-K.) 169.95



TOTAL CARNAGE SN 139.95
TOTAL CARNAGE GB 64.95



DIE OTTIFANTEN SM 84.95
SONIC CD MEGA CD (MC) 79.95



SUPER NINTENDO (SN)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
4-spieler adapter dA	69.95
action replay pro cartridge dA	129.95
ascii pad dA	49.95
high tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

SPIELMODULE

Artikel	Preis
aladdin dV	114.95
asterix dA	119.95
battletoads in battle maniacs dA	114.95
bram stoker's dracula dA	129.95
california games 2 dA	119.95
chuck rock dA	109.95
cliffhanger dA	109.95
congo's caper dA	114.95
cool spot dA	129.95
gp 1 dA	114.95
hook dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
jurassic park dA	139.95
lagoon dV	149.95
last action hero dA	109.95
mario is missing dV	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
rummenigge player manager dA	129.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker dA	129.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
terminator 2 (judgm. day) dA	129.95
the lost vikings dV	114.95
turtles tournament fighters dA	149.95
wing commander secret missions dA	139.95
zombies dA	129.95

GAME BOY (GB)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltragetasche dA	24.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy plug sv 909 dA	16.95
handy power 2 sv 902 dA	69.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
handy sound sv 906 dA	29.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
profitasche dA	29.95
spiel- und tragetasche dA	24.95

SPIELMODULE

Artikel	Preis
asterix dA	64.95
batman - animated series dA	64.95
bram stoker's dracula dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
darkwing duck dV	64.95
duck tales dA	59.95
garfield labyrinth dA	69.95
gear works dA	64.95
glücksrad dA	64.95
hammerin' harry dA	69.95
jimmy conners tennis dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
mario & yoshi dA	54.95
mega man 2 dA	64.95
mickey mouse dA	64.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
tazmania dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tom & jerry 2 - der film dA	69.95
top gun dA	64.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUE
AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDE

UNSER NEUES SUPER NINTENDO SPIEL "BRAWL BROTHERS" KÖNNEN SIE AUCH IN LIMITIERTER AUFLAGE MIT DER ORIGINAL "BRAWL BROTHERS" TELEFONKARTE BEKOMMEN.

"BRAWL BROTHERS LIMITED EDITION" GIBT'S NUR 1.000 MAL.

ALSO GREIFEN SIE SCHNELL ZU!

DIE AUSLIEFERUNG DER TELEFONKARTEN ERFOLGT IM JANUAR 1994.



AUFLAGE: 1.000 STÜCK

BRAWL BROTHERS SN solo 139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
best of the best dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
james pond - robocod dA	99.95
lethal weapon 3 dA	99.95
mortal kombat dA	119.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super mario world dA	99.95
super pang dA	99.95
super r type dA	79.95
super soccer dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
wing commander dA	99.95

GAME BOY

Artikel	Preis
f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mortal kombat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
raging fighter dA	49.95
spot dA	19.95

NES

Artikel	Preis
banana prince dA	69.95
blades of steel dA	39.95
double dragon 2 dA	39.95
double dragon 3 dA	39.95
kick off dA	39.95
mario & yoshi dA	49.95
nes open tournament golf dA	39.95
probotector 2 dA	39.95
shatterhand dA	39.95
simpsons 4 (bartman) dA	39.95
snake rattle 'n' roll dA	39.95

MEGA DRIVE MODUL

Artikel	Preis
688 submarine attack dA	49.95
arielle - little mermaid dA	49.95
batman dA	49.95
bubsy dA	89.95
captain planet dA	49.95
chakan dA	39.95
corporation dA	49.95
cyborg justice dA	59.95
david robinson basketball dA	39.95
empire of steel dA	49.95
hard drivin dA	49.95
home alone dA	49.95
james pond 2 - robocod dA	49.95
mario lemieux hockey dA	49.95
mortal kombat dA	99.95
risky woods dA	49.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
space harrier 2 dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
steel talons dA	49.95
talespin dA	49.95
talmits adventure dA	39.95
world cl.leaderboard golf dA	59.95
xenon 2 dA	39.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
1293 acclaims world cup soccer dA	129.95
1293 alfred chicken dA	139.95
1293 battle blaze dA	139.95
1293 brawl brothers dA	139.95
1293 equinox dA	139.95
1293 flashback dA	139.95
1293 mechwarrior dA	149.95
1293 mickey's challenge dA	139.95
1293 nfl quarterback club dA	149.95
1293 nigel mansell's world ch. dA	129.95
1293 sensible soccer dA	139.95
1293 sky blazer dA	129.95
1293 super empire strikes back dA	139.95
1293 terminator 2 arcade game dA	129.95
1293 total carnage dA	139.95
1293 trolls dA	119.95
1293 utopia - creation of nat. dA	129.95
1293 young merlin dA	149.95
0194 alien vs predator dA	129.95
0194 brawl brothers mit tel. karte dA	169.95
0194 goof troop dA	114.95
0194 operation logic bomb dA	129.95
0194 super turrican dA	114.95
0194 world heroes dA	149.95

GAME BOY

Artikel	Preis
1293 boxxle 2 dA	59.95
1293 chuck rock dA	64.95
1293 cliffhanger dA	44.95
1293 mickey's challenge dA	64.95
1293 nigel mansell's world ch. dA	64.95
1293 sensible soccer dA	44.95
1293 total carnage dA	64.95
1293 zool - ninja of the nth d dA	64.95
0194 goal dA	64.95
0194 pierre le chef dA	64.95
0194 space date dA	64.95
0194 wcw - the main event dA	64.95

MEGA DRIVE MODUL

Artikel	Preis
1293 addams family dA	114.95
1293 american football dA	94.95
1293 blades of vengeance dA	109.95
1293 brett hull hockey dA	94.95
1293 cliffhanger dA	94.95
1293 crash dummies dA	114.95
1293 james pond 3 dA	119.95
1293 landstalker dV	109.95
1293 last action hero dA	94.95
1293 lhx attack chopper 2 dA	109.95
1293 lotus turbo challenge 2 dA	109.95
1293 nfl quarterback club dA	129.95
1293 ninja gaiden dA	94.95
1293 pele soccer dA	94.95
1293 robocop 3 dA	114.95
1293 zombies dA	99.95
0194 champion's league soccer dA	114.95
0194 f-15 strike eagle 2 dA	129.95

SEGA MEGA CD

Artikel	Preis
1293 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
1293 cobra command dA	94.95
1293 dune dA	114.95
1293 jurassic park dA	94.95
1293 sol feace dA	114.95
1293 spider-man vs kingpin dA	94.95
1293 terminator dA	114.95
1293 wwf rage in the cage dA	114.95



TINY TOON 1 dA SN129.95 - SM 99.95
GB Teil(#) 1 64.95 - Teil(#) 2 64.95

ALADDIN SN dV 114.95





HANDY POWER KIT 2 (GB) SV 910 .... 39.95
DAS TOP-AKKUPACK



NES #1 94.95 - #2 94.95 - C.-WORKSH. 94.95

LL, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE
OSPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

ES MUß NICHT IMMER IMPORT SEIN!



IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL.

FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN UND SIE ERHALTEN DAZU DIE ZEITSCHRIFT MEGA FUN 12/93 GRATIS.

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

SEGA MEGA-CD (SC)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

mega cd 2 + road avenger dA	589.95
mega cd 2 ohne spiel dA	519.95

SPIELE-CD's

after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
black hole assault dA	114.95
chuck rock dA	99.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
hook dA	99.95
inxs - make my video dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
kris kross dA	99.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sewer shark dA	129.95
sherlock holmes 2 dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
silpheed dA	94.95
sonic cd dA	79.95
thunderhawk dA	114.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

N • E • S (NS)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

control-deck mit mario bros. 1 dA	99.95
nes action set + gun + 2 games	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95

SPIELMODULE

caveman ninja dA	94.95
darkwing duck dV	94.95
drop zone dA	94.95
flintstones dA	79.95
kirby's adventure dA	74.95
paperboy 2 dA	94.95
prince of persia dA	104.95
roadblasters dA	94.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	94.95
tiny toon adventures dA	94.95
tiny toon cartoon workshop dA	94.95

MEGA DRIVE (SM)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive 2 aladdin set dA	289.95
mega drive 2 magnum set dA	359.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
4 spieler adapter orig. sega dA	59.95
6 button propad 2 sv 439 dA	39.95
action replay pro cartridge dA	129.95
arcade power stick 2 dA	89.95
arcade power stick dA	114.95
cdx modul US	119.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter ntsc/pal US	39.95
profi koffer US	59.95
quickjoy sega-megastar sv 433 dA	49.95
rgb-video-scartkabel zu md 2 dA	29.95
videokabel (av/cinch) dA	24.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95

SPIELMODULE

aladdin dA	119.95
asterix - the great rescue dA	119.95
batman returns dA	94.95
bram stoker's dracula dA	119.95
chuck rock 2 - son of chuck dA	109.95
cosmic spacehead dA	109.95
f1 (incl. batterie) dA	119.95
fifa international soccer dA	109.95
hook dA	109.95
john madden football '94 dA	119.95
jurassic park dA	119.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
ottifants dA	84.95
puggsy dA	109.95
rocket knight adventures dA	104.95
sensible soccer dA	119.95
shining force (12 mb+batterie) dA	129.95
snake rattle n roll dA	109.95
street fighter 2 champ. edit. dA	139.95
tazmania dA	114.95
terminator 2 arcade dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
turtles tournament fighters dA	129.95
ultimate soccer dA	109.95
virtual pinball dA	109.95
wiz'n'liz dA	109.95
wwf royal rumble dA	129.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIESSLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE .... 5,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME .... 10,- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE .... netto 12,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME .... netto 25,- DM

EUROPA, WIR KOMMEN!

ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).

ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE *JEWEILS GÜLTIGE* EINFUHR-UMSATZSTEUER.

STICHWORT: UMWELTSCHUTZ

IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN, REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221/25 69 83, ...84, ...85

MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR
AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI LEITUNGEN EIN ANRUFBEANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221/25 69 86

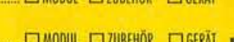
RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEREN AUFTRÄGE

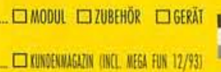
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

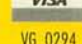
.... ☐ MODUL ☐ ZUBEHÖR ☐ GERÄT

.... ☐ MODUL ☐ ZUBEHÖR ☐ GERÄT

KONSOLENTYP/KUNDENMAGAZIN .... ☐ KUNDENMAGAZIN (INCL. MEGA FUN 12/93)













VG 0294

AUFTRAGGEBER

NAME ....

STRAßE ....

PLZ ORT ....

TELEFON .... KREDITKARTENFIRMA .... VERFALLSDATUM ....

KUNDEN-NR. .... KREDITKARTEN-NR. ....

JAGUAR

Das lange Warten hat ein Ende, die erste 64-Bit-Konsole der Welt ist da. Mitgeliefert wird Cybermorph, ein interessantes 3-D-Shoot'em Up.

Cybermorph

Das mächtige Pernitia-Imperium erobert einen Planeten nach dem anderen. Leider fallen dabei auch die neuesten Waffen in deren Hände. Ihr bemannt Euren Prototypen des Cybermorph-Transmogriffon, ein Angriffs-Flugzeug mit Morphing-Eigenschaften, um die gestohlenen Erfindungen zurückzuholen. Als zusätzliche Hilfe steht Euch Skylar zur Verfügung, ein holographischer Berater mit einer sehr sexy Stimme. Ihr fliegt knapp über die Planetenoberfäche, während Euch der Radarschirm im rechten oberen Bildschirmrand den Weg weist. Sämtliche 17 Knöpfe des Jaguar-Joypads sind übrigens mit verschiedenen Befehlen belegt. So wählt Ihr mit den 1-, 2- und 3-Buttons Superwaffen an, sofern Ihr welche gefunden habt. Die Schußkraft Eures T-Griffon läßt sich mit einigen Extras ebenfalls verstärken. Auf den neun Planeten, die es zu säubern gilt, findet Ihr eine Menge wichtiger Gebäude: Durch Teleporter gelangt Ihr in eigentlich unerreichbare Gegenden, in Bunkern findet Ihr nützliche Power-Ups, und Kraftwerke liefern Energie für die allgegenwärtigen Schutzschilde. Am einfachsten ist es, wenn Ihr alles, was irgendwo steht oder fliegt, abschießt. *Cybermorph* zeigt deutlich die bemerkenswerten Möglichkeiten des Jaguars. Die Polygon-Grafik ist erstaunlich schnell und detailliert, die digitalisierte Sprachausgabe für ein Modul unglaublich klar. Der Spielspaß läßt jedoch schnell nach, weil die neun Planeten einander zu ähnlich sind. Etwas mehr Abwechslung speziell bei der grafischen Gestaltung hätte nicht geschadet. Um es aber deutlich zu sagen; Auf einer 16-Bit-Konsole wäre dieses Spiel nicht zu machen. Nächsten Monat stellen wir *Raiden* und *Crescent Galaxy* vor. *rz*

Während Ihr die gelben Objekte aufsammelt, machen Euch schnelle Polygon-Feinde das Leben schwer

Auch komplizierte Gebäude sind für den Jaguar kein Problem





Feine Farbabstufungen und monumentale Bauten zeugen mit weichem Scrolling von hoher Rechenleistung





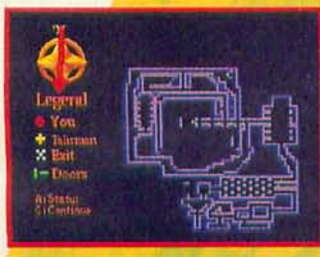
Splatter-Soundeffekte und makabre Scherze bringen Euer Nervenkostüm in Unordnung

Harmlose Geister und Extras wechseln sich mit gefährlichen Feinden ab

Escape From Monster Manor

Stellt Euch vor, Ihr hättet den Ehrgeiz, mal wieder die Welt zu retten. Die neuste Möglichkeit dafür besteht im Finden von Stücken eines Talismans. Leider sind die Teile in einem etwas seltsamen alten Haus versteckt. Gott sei Dank seid Ihr mit einem gediegenen Ekto-Blaster ausgerüstet, um die geistlichen Bewohner des Etablissements von der ihnen anvertrauten Mission abzubringen. Diese netten Figuren wollen nämlich nur Euer Bestes, und das ist bekanntlich Euer Leben. Ihr pirscht Euch in butterweich scrollendem 3D durch die einzelnen Stockwerke des Hauses und sammelt auf, was dort so herumliegt: Munition, Gesundheits-Extras, Schlüssel, Bonusgegenstände und nicht zu vergessen – die Bruchstücke des mächtigen Amuletts. Begleitet werdet Ihr dabei (neben den Monstern und Gespenstern) von gar schauerlichen Soundeffekten. Diese haben jedoch mit dem Spielablauf herrlich wenig zu tun. Da die Effekte täuschend echt nach brechenden Knochen und platzenden Eingeweiden klingen und von den zugehörigen Schmerzenschreien garniert werden, wird eine nicht zu unterschätzende Spannung erzeugt. Zwar fällt die Steuerung per Joypad etwas hakelig aus, *Escape From Monster Manor* ist jedoch zweifelsfrei das spannendste Spiel, das es fürs 3DO zu kaufen gibt. Gänsehaut wird garantiert! *jb*

Das Geistermesser im Rücken nagt an Eurer Gesundheit (die erkennt Ihr an Eurem eiskalten Händchen)



Mit Automapping behaltet Ihr in den Dungeons die Übersicht



"Gestatten, mein Name ist Tod, ich muß Dich jetzt leider dahinraffen!" Taucht dieser magere Typ auf, habt Ihr ein Leben verwirkt.

Wie echt: Im Intro wird mit hochauflösender Computergrafik geprotzt

Aber hallo – wegen seiner Größe seht Ihr meist nur die Hälfte des Endgegners

Draxon's Revenge

Die legendäre *Stellar*-Serie hatte ihren Anfang schon vor acht Jahren auf dem Homecomputer C64. Schon damals wurde das Spielprinzip festgelegt: Ihr heizt in 3-D mit einem panzerartigen Gefährt über die Oberfläche verschiedener Planeten und ballert auf Polygonfeinde. Auch auf der 32-Bit-Konsole 3DO hat sich daran nichts geändert. Im siebten Teil bedroht der Tyrann Gir Draxon mal wieder die Erde. Nach dem Motto "Angriff ist die beste Verteidigung" rauscht Ihr mit dem nagelneuen Kampfgefährt "Raven" zu Draxons Heimatplaneten Arctura und lötet erst mal die umliegenden Monde feindfrei. Euer Gefährt ist mit einer Standardkanone und allerlei technischem Schnickschnack ausgerüstet. Ihr könnt Unsichtbarkeit, Minen, Schilder oder eine Super-Wumme einsetzen, um auch die gewitztesten Feinde zu erwischen. Für den schnellen taktischen Rückzug setzt Ihr den Booster oder Jumpjets ein. Für alle diese Finessen müßt Ihr allerdings Extras sammeln. Drei davon könnt Ihr pro Feature bunkern, dann ist der Laderaum voll. Habt Ihr alle Feinde niedergemacht, taucht ein Raumschiff auf und setzt den "Guardian" ab. Diese mönströsen Endgegner bewachen die Warpzone zum nächsten Planeten. Der große Unterschied zu früheren *Stellar*-Versionen liegt in der Grafik und in der Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft. Die Feinde bestehen aus verhältnismäßig vielen Polygonen, sind mit Textures (gemusterte Oberflächen) überzogen und zischen flott und ruckelfrei durch die Landschaft. Die Hintergründe gehören zum Schönsten und Aufwendigsten, was man bis heute auf Konsolen finden kann. Durch herumliegende Gesteinsbrocken und "Obstacles" (Monumente) habt Ihr einen guten Anhaltspunkt für Eure eigene Geschwindigkeit. Um weiterzukommen, ist viel Geschicklichkeit und die richtige Taktik (mit wohlüberlegtem Extraeinsatz) nötig. Um nicht im feindlichen Kugelhagel unterzugehen, seid Ihr besser *immer in Bewegung*. Dadurch gestaltet sich der Spielfluß schnell und actionreich. *jb*

Im Bild schlecht zu sehen: Die Gegner scrollen flüssig und pfeilschnell







GOOF TROOP
BRANDNEU!
HOL DIR DEN SCHATZ DER PIRATEN!
Hier ist er, der allerneueste Schatz für Dein Super Nintendo™: das Walt-Disney-Abenteuer Goof Troop.
Goofys Freunde Pete und PJ werden von Piraten entführt. Gemeinsam mit Max, seinem kleinen Freund, macht Goofy sich auf den Weg, die beiden aus den Händen von Keelhaul Pete, dem Terror der Tropen, zu befreien.
Auf verschlungenen Dschungelpfaden, durch dunkle Kerker, vorbei an explodierenden Kanonenkugeln und gegen Horden wilder Rauhbeine mußt Du mit Goofy bis zur Piratenfestung vordringen. Doch vergiß die geheimen Schlüssel nicht!
Goof Troop: für 1–2 Spieler, 5 Levels randvoll mit Freibeutern und Rätselspaß, mit Paßwortfunktion und deutschen Bildschirmtexten, nur für Super Nintendo™.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
©The Walt Disney Company ©Capcom



Mit dem Eintreffen der Sippe geht's los. Ihr spielt den verborgenen Beschützer.

Night Trap

Der bekannteste Hersteller für Spiele, die auf interaktiven Filmen beruhen, ist inzwischen Digital Pictures. In *Night Trap* geht's um die Rettung einer Horde von Teenagern, die von dunklen Schurken bedroht werden. Ihr arbeitet für einen Geheimdienst, der das Haus, in dem das Geschehen stattfindet, mit Fallen gespickt hat. Zur Kontrolle sind acht Videokameras installiert, mit denen Ihr das Ganze Haus im Auge behaltet. Tritt ein Schuft in eine Falle, löst Ihr diese per Joypad-Kommando aus. Allerdings benötigt Ihr dazu den richtigen Farbcode, den Ihr durch Zuhören von den Bewohnern erfahrt. Tummeln sich zu viele Dunkelmänner im Gebäude oder werden zu viele Teenies entführt, kassiert Ihr einen Rüffel vom Geheimdienstboß und werdet entlassen. Im Gegensatz zur Mega-CD-Version hat die Grafik der Filmsequenzen auf dem 3DO die volle Farbpalette, das Dithering (grisseliges Bild) entfällt. *Night Trap* ist übrigens das erste 3DO-Spiel, das durch die Datenmengen (die Bilder der Filmsequenzen beanspruchen eine Menge Platz) zwei CDs belegt. *jb*



Mit den Teenies nicht genug, auch Kollegen vom Geheimdienst kommen in Bedrängnis.



Das riecht nach "Drei auf einen Streich" – jetzt bloß noch im richtigen Augenblick die Falle auslösen!

Battlechess

Schachfreunde kommen ab sofort auch mit dem 3DO auf ihre Kosten. Interplay hat dazu die PC-Version, genauer gesagt, die PC-CD-ROM-Version eins zu eins auf das 3DO umgesetzt. Der Reiz an der Geschichte: Die Spielfiguren sehen nicht nur wunderschön aus, sondern sind beim Ziehen und Schlagen auch voll animiert. Dazu gibt's freilich passende Jingles und Soundeffekte in CD-Qualität. Die Spielstärke des Konsolengegners läßt sich in zehn Stufen einstellen.



Battlechess ist das erste voll animierte Konsolen-Schachspiel.

Die einzelnen Züge halten Gags bereit.

Für den Schachneuling erklären der König und die anderen Figuren im "Tutorial" die Geschichte und die Regeln des Schachspiels (in englischer Sprachausgabe). Die Ansicht in animiertem 3-D ist zwar ein optischer Leckerbissen, die Übersicht geht jedoch durch den Detailreichtum der Figuren öfters verloren. Puristen dürfen auf ein übersichtlicheres 2-D-Spielfeld umschalten. *jb*





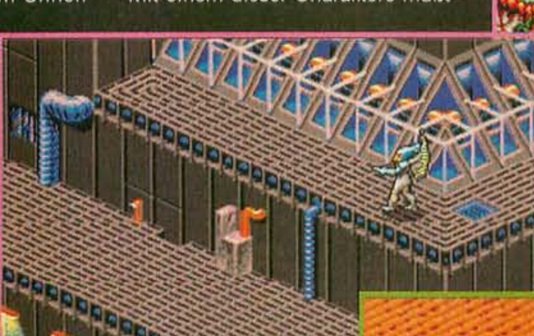
Das futuristische Rollenspielsystem *Warhammer 2000* erfreut sich unter Englands Jugendlichen stetig wachsender Popularität. Man trifft sich in den Spielezentren des Games Workshop, um in größerer Runde heiße Brettspiel-Schlachten auszufechten. Die *Aspect Warriors*, heimliche Helden dieser Szenarios, sollen nun auch die Herzen einsamer Konsolen-Krieger im Sturm nehmen: Electronic Arts England stellt gerade das erste "In-House-Product" für das Mega Drive fertig. Wir berichten exklusiv und stellen Euch erste Screenshots vor.

Das Chaos droht in die Welt der Eldar einzudringen, also stellt das stolze Volk drei Helden ab, um die heimatliche Welt vor dem Unheil zu bewahren. Jeweils zu Missionsbeginn des Action-Spektakels steht Euch die Wahl zwischen drei grundverschiedenen Superkämpfern offen.: Die "Howling Banshee" steckt zwar nicht sonderlich viel ein, doch in puncto Schnelligkeit macht ihr mit ihrer Powersword-Spezialattacke so schnell niemand etwas vor. Der "Sweeping Hawk" kann kurze Strecken fliegen und wirft dabei Granaten von verheerender Wirkung auf seine Widersacher. Auch der langsame, jedoch hervorragend gerüstete "Dark Reaper" ist wegen seiner alles vernichtenden Missiles ein gefürchteter Gegner.

Dabei ist es durchaus entscheidend, für welchen Charakter Ihr Euch bei Levelbeginn entscheidet. Ein bedachtes Durchgehen des Missionsplans sollte Euch dabei zur richtigen Entscheidung führen. Mit einem dieser Charaktere müßt



Das organisch pulsierende Innere eines Raumschiffes ist die Heimat der furchterregenden Alien-Genestealer



Der Sweeping Hawk kann auf Dächer und über Abgründe fliegen



In einem Desert-Strike-ähnlichen Level bekämpft Ihr die Orks, deren Anführer, die Weirdboyz, ihre Fahrzeuge passend zur Hautfarbe lackieren lassen

WARRIORS



Die martialische Kampfrüstung des Sweeping Hawks mit Twin-Laser-Kanonen



Der Dark Reaper ist zwar träge und langsam, doch seine Rüstung verträgt so manchen Treffer und die Feuerkraft seiner Raketen richtet verheerenden Schaden an



Die Screaming Banshee hat ihren Namen nicht von ungefähr: Ihr Kampfschrei haut den dicksten Ork um. Sehr beweglich, doch kaum gerüstet, ist die Säbelattacke ihre stärkste Waffe.



Der Sweeping Hawk kann sich kurzzeitig in die Lüfte erheben und ist mit seinen in jeder Beziehung durchschnittlichen Fähigkeiten ein solider Kämpfer, der sich für fast jeden Auftrag eignet

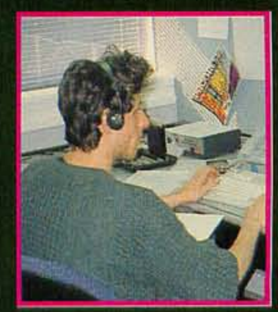
Ihr Euch an vier verschiedenen Schauplätzen mit jeweils acht Missionen im Kampf gegen das Chaos beweisen. Nicht nur ballern, sondern auch kluge Strategien sind hierbei gefragt, um das oft anspruchsvolle Missionsziel zu erreichen. Es läßt sich nicht verleugnen, daß die Entwickler bei Leveldesign und Missionsaufbau ein Auge auf den Action-Erfolg *Desert Strike* geworfen


Jules Burt ist der stolze Chefprogrammierer


In den düsteren Ganglands machen angriffslustige Endzeitfreaks die Gegend unsicher


Jon Law zeichnet für Grafiken und Leveldesign verantwortlich


Die Genestealer sind eine der widerwärtigsten und aggressivsten Alien-Formen des gesamten Universums. Ihr müßt Euch durch das Innere Ihres Raumschiffes kämpfen.

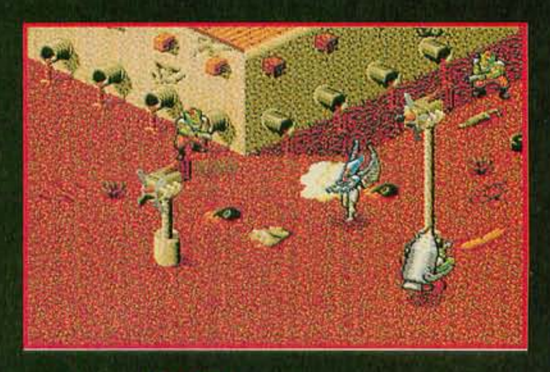

Dave Colclough entwirft die Zwischensequenzen


Das Volk der Dämonen ist wegen seiner Intelligenz und seines grausamen Erfindungsreichtums ein nicht zu unterschätzender Gegner

Hugh David "flößt" den Feinden Intelligenz ein


Die Orks sind tumbe Raufbolde, nicht selten bekommen sie sich auch mal untereinander in die Haare. Dennoch sind die Viecher beständiger als Unkraut.


Jason Whitely komponierte die musikalische Untermalung


In der primitiven Wüstensiedlung der Orks müssen Hazienda-ähnliche Gebäude dem Erdboden gleichgemacht werden

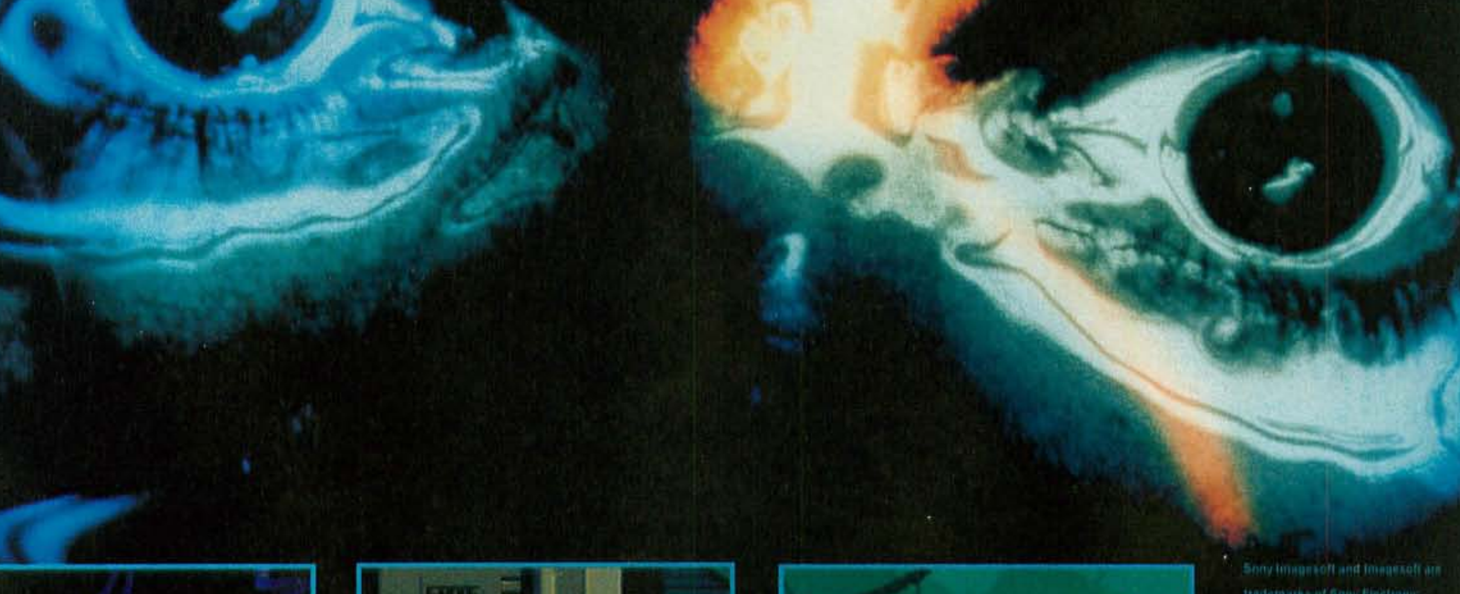
haben: Auch bei *Aspect Warriors* wird kräftig mit Karte und versteckten Extras gewerkelt. War das Wüsten-Vorbild landschaftlich immer klar aufgebaut, so wendet man nun auch labyrinthähnliche Verwirrspiele ein, die ein waches Auge und ein gutes Gedächtnis erfordern.

Zu Missionsbeginn gibt Euch der "Warlock", ein alter, kampferfahrener Eldar, Anweisungen und Tips. Zur Auflockerung wurden zwei Subgames eingebaut: Eine interaktive, actiongeladene Renn-Sequenz und ein weiteres Schmankerl, das vorerst noch ein Geheimnis der Programmierer bleiben soll. *fh*

FLASHBACK

SONY IMAGESOFT

Rotoscope Graphiken,
die Videogame-Geschichte schreiben.
16 Meg voll ultimativer Animationen.













JETZT ERHÄLTLICH AUF SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM **16 Meg** power

NBA J

Was Barkley, Mullin, Johnson und andere Superstars drauf haben, kennt Ihr schon lange! Nach dem Prügelhit Mortal Kombat geht Acclaim nun doch wieder sportlicher zur Sache: Basketball ist angesagt.

Acclaims *NBA Jam* ist die Umsetzung des gleichnamigen Automaten von Midway. In amerikanischen Spielhöllen ist der Baketballautomat nach Mortal Kombat der Arcade-Titel Nummer eins. Vierspieleroption, gigantische Grafik und geldbeutel-gefährdender Spielspaß zogen unglaublich viele Freaks an.

Die NBA (National Basketball Association) zählt 27 Teams, genauso viele findet Ihr auch in *NBA Jam*. Aus jeder dieser Mannschaften stehen Euch die beiden Top-Cracks samt Statistik und Digi-Bild zur Verfügung. Darunter befinden sich Stars wie Mullin, Johnson, Barkley, Malone, Ewing und 49 weitere bekannte Sportler.

Bei *NBA Jam* treten vier Spieler in einem normalen Basketballfeld gegeneinander an. Da es nur Zweierteams gibt, Fouls nicht geahndet werden und der Ball nicht ins Aus rollen kann, seid Ihr stärker gefordert als bei einem normalen Match. Weil die Regeln geradezu nach einem Vierspieleradapter schreien, integrierte man auch die-

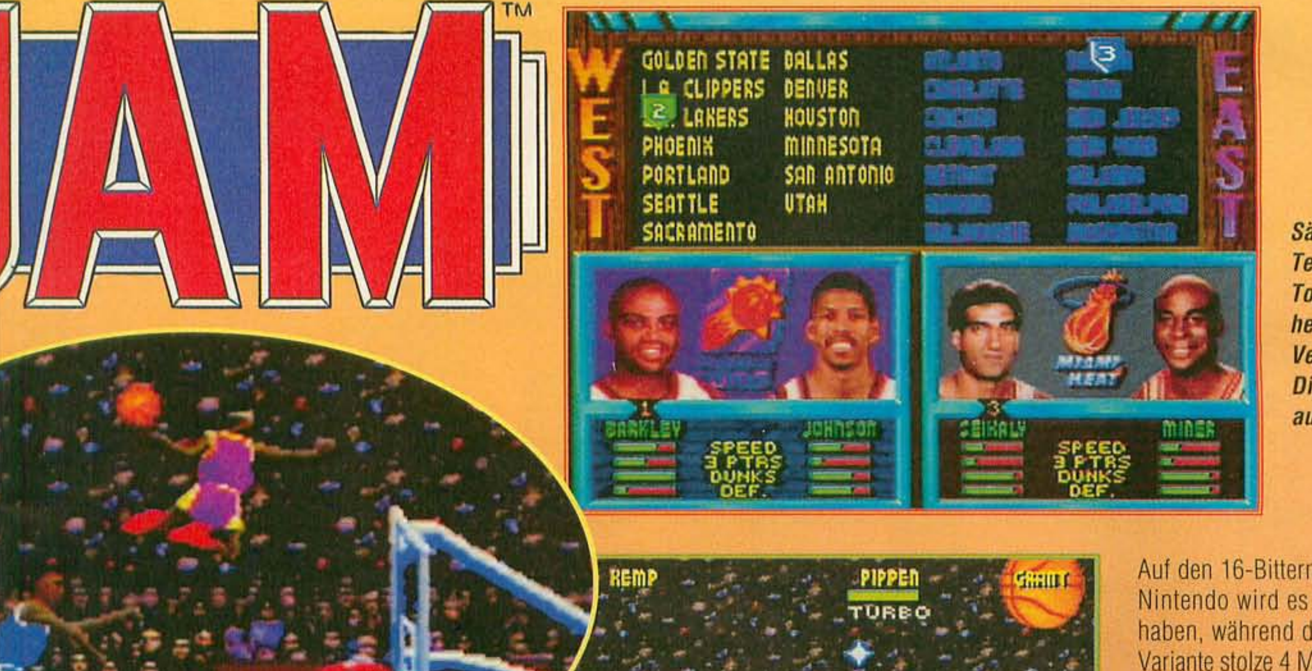


Solche Einlagen gibt's massenhaft in NBA-JAM



In der Halbzeit präsentiert Euch NBA-Jam detaillierte Statistiken für jeden Spieler

Rechts: Spieler, die "on fire" sind, bringen sogar den Korb zum Glühen



Sämtliche NBA-Teams mit den Top-Stars stehen Euch zur Verfügung. Die Digi-Bilder sind ausgezeichnet.



Auf den 16-Bittern von Sega und Nintendo wird es 16-MBit-ROM haben, während die Game-Gear-Variante stolze 4 MBit aufweist.

Achtung! Genauso wie beim Automaten, enthält auch die Konsolen-Version geheime Charaktere.



Ja, wo fliegen sie denn? Ob der Korb das aushält? In jeder Spielpause gibt's interessante Tips vom Trainer

ses Feature des Automaten in die Konsolenversion.

Am Anfang habt Ihr die Wahl zwischen "Head-to-Head" oder "Team Game". Jedes Match teilt sich in vier Spielabschnitte. Es beginnt mit dem Einwurf des Schiedsrichters. Das eigentlich simple Ziel des Spiels, mehr Körbe als der Gegner zu werfen, wird Euch durch Steals (Weggrapschen des Balls), Fouls, Blocks und andere, teilweise miesen Tricks, verdammt schwer gemacht.

Um Eure Chancen zu erhöhen, könnt Ihr per Turbo-Button athletische Kunstwerke aufs Parkett zaubern, sprich unterhaltsame Showsprünge vollführen. Diese sogenannten Jams belohnt das Publikum mit tosendem Applaus und flackernden Fotoblitzen. Mit dem roten Knopf werft Ihr turboschnelle Pässe oder beschleunigt Eure Spieler. Hat ein Spieler drei Körbe hintereinander geworfen, so ist er "on fire" (unter Strom) und hat dann größere Chancen, weitere Punkte zu erzielen.

Das gesamte Match begleitet ein Kommentator mit kurzen, gesampelten Sätzen, die immer zum Spielgeschehen passen. Die individuellen Stärken und Schwächen der einzelnen Basketballer wurden realitätsgetreu übernommen. In Aussehen und Statur ähneln die Computerspieler ihren lebenden NBA-Vorbildern. Sogar die Gesichtszüge sind gut zu erkennen. Auch ohne massigen CD-ROM-Speicherplatz reicht es für kleine, farbige Digi-Videos während der Halbzeit.

NBA Jam soll zwischen Februar und März bei uns zu kaufen sein.

Acclaim zufolge soll es insgesamt sechs (!) zusätzliche Spieler geben, die berühmte Figuren aus unserem Leben darstellen, darunter bekannte Rockstars, Politiker und Schauspieler. Wir glauben, daß Ihr diese Figuren über die Codeeingabe erreicht. Jedenfalls haben wir noch keine(n) vor die Kamera bekommen, da nicht einmal Acclaim Deutschland die nötigen Paßwörter kennt. reza/rz



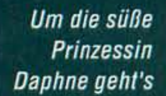


Jam-Studien, eine schöner als die andere. Je nachdem aus welchem Winkel Ihr Euch auf den Korb zubewegt, entsteht ein anderer Jam



Dragon's Lair

Wenn's um Drachen, Ritter und Prinzessinen geht, ist meist von Dragon's Lair die Rede: Jetzt für Mega-CD.



Dem legendären Laserdisc-Automaten *Dragon's Lair* von Don Bluth widerfährt offenbar das gleiche Schicksal wie den *Lemmings*: Nahezu kein System wird mit einer Umsetzung verschont. Mit den Möglichkeiten des Mega-CD läßt sich nun schon eine ansprechende Version des Klassikers realisieren, wie Ihr an den ersten Screenshots erkennen könnt. Da Segas CD-Maschine aber auch nur 64 Farben gleichzeitig darstellen kann, erscheinen die wunderschönen Zeichentrickgrafiken des Originals bei näherem Hinsehen hier immer noch ziemlich grobgerastert. Wie dem auch sei: Der willige Ritter Dirk (Ihr!) läßt sich davon nicht beeindrucken, wenn es um die Rettung der vom monströsen Drachen verschleppten Fantasy-Prinzessin Daphne geht. Das Spielprinzip des Automaten wurde auf CD im Gegensatz zur Jump'n'Run-Variante auf dem Super Nintendo beibehalten. Ihr greift mittels Drücken des Steuerkreuzes und eines Schwert-Buttons in einen interaktiven Zeichentrickfilm ein. Dabei gibt es jeweils nur eine mögliche Joypad-Kombination, um eine Szene zu schaffen. Drückt Ihr die falsche Richtungstaste, oder die richtige nur den Bruchteil einer Sekunde zu spät, seht Ihr Dirk in einer der unzähligen Todesarten den Geist aufgeben. Da *Dragon's Lair* auf Mega-CD grafisch noch nicht das Gelbe vom Ei zu sein scheint, warten wahre Fans des Originals besser auf die 3DO-Umsetzung. Ein Wort noch zur Spielbarkeit: Obwohl auf der Demo-CD die richtige Tastenkombination für die spielbaren Szenen vermerkt war, gelang es mir trotz intensiver Bemühung nicht, auch nur einen Monsterangriff zu überleben... Warten wir also gespannt auf die Endversion (Test in einer der nächsten Ausgaben).

rk



Um die süße Prinzessin Daphne geht's





Von Seeschlangen über Gruftmonster bleibt Dirk keine Gemeinheit erspart



Gegen schwarze Ritter zu Pferd hilft nur ein beherzter Sprung zur Seite



Die Stage des Lizard-Königs unten war eine der schwersten des Automaten



Choplifter III

Ab März präsentiert sich der Nachfolger des C-64-Kultspiels mit aktueller 16-Bit-Grafik und exzellentem Sound.

Zu einer Zeit, als man Nintendo noch für ein Scheuerpulver hielt, war *Choplifter* auf dem C 64 schon ein Klassiker. Mit einem Helikopter galt es, Geiseln zu befreien und zur Basis zu transportieren. Die Super-NES-Version hält sich streng an das erfolgreiche Spielprinzip. Die Terroristenorganisation "New World League" hat hochrangige Persönlichkeiten entführt und dadurch das politische Weltgefüge destabilisiert. Nur mit Eurem AH-90-Comanche-Hubschrauber könnt Ihr die Verbrecher ausschalten und die Geiseln retten. Das Spiel ist in vier Level unterteilt, die wiederum aus jeweils drei Abschnitten bestehen. Am Ende jedes Levels wartet ein riesiger mechanischer Boß auf Euch. Euer Hubschrauber ist anfangs nur mit einem Maschinengewehr ausgerüstet, Extrawaffen wie z.B. Napalmbomben und Raketen schweben an Fallschirmen vom Himmel. Zu Beginn Eurer Mission geht's in Richtung Dschungel. Terroristen mit MGs und Panzerfäusten sowie Panzer und sogar Helikopter machen Jagd auf Euch. Um die Entführten zu retten, müßt Ihr in deren Nähe landen, sie aufnehmen und anschließend zu Eurer Basis bringen. In der höchsten Schwierigkeitsstufe könnt Ihr mit unvorsichtigen Schüssen auch die Geiseln erledigen. In späteren Stages kämpft Ihr gegen mächtige Kriegsschiffe, *mit* feindlichen Hubschraubern über den Hochhäusern einer Großstadt und schließlich sogar in den Höhlen unter einer Wüste. Speziell im unterirdischen Level erinnert man sich gerne an die gute alte C-64-Zeit zurück. *Choplifter III* wird ab März auf Eurem Super Nintendo abheben. *rz*

Links: Riesige Schlachtschiffe und Plattformen warten im zweiten Level auf Euch. In der Höhle ist extrem wenig Platz.



Rechts: Der Endgegner ist fast unbezwingbar. In der Stadt ballern Panzer auf Euch.





Links: Die fette Kanone ist der Boß am Ende des ersten Levels

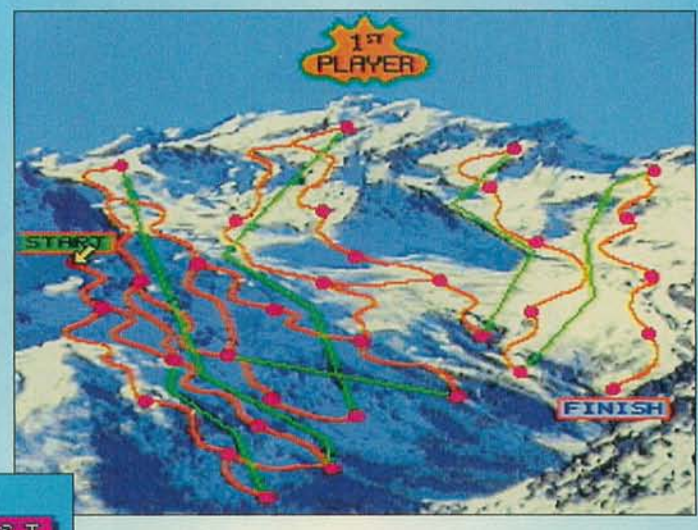


Profi Accessoires
SV 337 SN PRONEO II
Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!
unverb. Preisempf. DM 69.95
Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437
SV 439 SG PROPAD 2
Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Sychronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!
unverb. Preisempf. DM 39.95
SV 334 SN PROPAD
Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).
unverb. Preisempf. DM 34.95
SV 338 Top-Fighter
Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.
unverb. Preisempf. DM 149.95
SV 336 SN
Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System"
DM 99.95
unverb. Preisempf.
Jöllenbeck GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607
QUALITY JOYSTICK
Vertrieb nur über den Fachhandel.
SV 907 Handy Boy
Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stero-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.
unverb. Preisempf. DM 69.95
Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.
SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.
Joyplus
SV 910 Handy Power Kit II
Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.
unverb. Preisempf. DM 39.95
Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222
Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

Val d'Isère Championship

Rechtzeitig zu den Olympischen Spielen präsentiert uns Loriciel eine ausgezeichnete Wintersportsimulation.

Freunde des Skisports wurden bislang von den verschiedenen Softwareherstellern nicht besonders verwöhnt. Die Entwickler von *Val d'Isère Championship* konzentrierten sich völlig auf Ski- und Snowboardfreuden, anstatt eine weitere mittelmäßige Kompilation zu fabrizieren. Zu Beginn wählt Ihr Euer Sportgerät und den bevorzugten Spielmodus. Das freie Fahren ähnelt dem Grundprinzip von *Outrun*. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr einen Checkpoint am Ende jedes Streckenabschnittes erreichen. Die Pisten werden zunehmend schwerer, Felsen, Eisplatten, Drecklöcher und vieles mehr erfordern gefühlvolles Lenken. Einfallender Nebel erschwert ab und zu die Sicht und in späteren Leveln treiben sich sogar Anfänger und Snowbikes auf der Piste rum. Mit dem B-Knopf gebt Ihr Gas, doch Vorsicht, denn Stürze kosten wertvolle Zeit. Habt Ihr eine Abfahrt geschafft, geht's per Lift gleich zur nächsten Herausforderung. Da die zahlreichen Kurse an einem Tag nicht zu schaffen sind, erhaltet Ihr zwischendurch ein Paßwort.



Jede Menge steiler Pisten stehen Euch zur Verfügung

Mit dem richtigen Paßwort kommt Ihr sehr weit

Neben dem freien Fahren stehen Euch noch drei olympische Disziplinen zur Verfügung: Abfahrt, Slalom und Riesenslalom. Ihr könnt die Piste zum Spaß runterfahren, eine Trainingsfahrt gegen die Uhr einlegen oder gegen die besten Skicracks im Wettbewerb antreten. Im Gegensatz zum wirklichen Ski-Weltcup werdet Ihr jedoch nicht disqualifiziert, wenn Ihr ein Tor auslaßt, Ihr bekommt nur einige Strafsekunden zu Eurer Gesamtzeit dazuaddiert.



In jedem Spielmodus seht Ihr Euren Skifahrer von hinten über eine extrem schnelle 3-D-Piste rasen. Trotz der unglaublichen Geschwindigkeit erkennt Ihr jede Kleinigkeit. Im Bildhintergrund seht Ihr sehr detailliert ein wunderschönes Bergpanorama. Auch das Auf und Ab, wenn Ihr über hügelige Streckenabschnitte fahrt, wurde realistisch umgesetzt. Ab Mitte Februar findet das Skivergnügen auch auf Eurem Super Nintendo statt. *rz*



Rechts: Über Eisplatten geht's in Schußfahrt Richtung Ziel

Unten: Wer hat diese idiotische Tanne hier gepflanzt?

Mit Skiern und Snowboard rast Ihr Richtung Tal

Super-Gewinnspiel

zum Flugsimulator F-15 Strike Eagle II

Das zeichnet F15 Strike Eagel II aus:

- Paßwortsystem
- vier Schwierigkeitsstufen
- authentische Kriegsschauplätze
- vier Waffensysteme
- schnelle 3D-Vektorgrafik
- eindrucksvolle Cockpit- und Außenansichten

Das wollen wir von Euch wissen: Wieviel Schwierigkeitsstufen hat F 15 Strike Eagle II? Schwer, gell? Schnell den Antwortschein ausschnippeln, auf eine Postkarte kleben und ab die Post an:

Markt & Technik
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort "Strike Eagle"
Hans-Pinsel-Straße 2
85531 Haar

Einsendeschluß ist der 26.3.1994
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



1. Preis:

Spitzen Multimedia-Anlage mit einem Wert von rund 7000 Mark!

- *Fernseher(Multi-Norm)*
- *Hi-Fi-Anlage mit vier Boxen*
- *Dolby-Surround-Decoder*
- *Sega Mega Drive*
- *Sega Mega CD*



2.-21.Preis:

1 tragbarer CD-Player im Wert von je 220 DM

22.-41. Preis

F 15 Strike EagleII Spiel für Mega Drive im Wert von je 139,95 DM



42.-71.Preis:

1 Joy Pad im Wert von je 34,95 DM

72.- 150. Preis:

1 bombenstarkes T-Shirt

Also nochmal die Frage:
Wieviel Schwierigkeitsstufen hat F 15 Strike Eagle II?

Ist doch klar, es sind ☐ Stufen. Und jetzt will ich gewinnen. Also meine Adresse:

Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl

Alter, Geschlecht

Nippon-Corner-Special

FINAL FANTASY VI



Ende März werden sich vor den zahlreichen Software-Shops in Japan vermutlich wieder endlose Schlangen bilden. *Final Fantasy VI* kommt! Tetsuhiko Hara hat deshalb besonders tief in seiner Bilderkiste gekramt und die ersten brandheißen Infos ausgegraben.

Die Final Fantasy-Saga von Squaresoft gehört zu den erfolgreichsten RPG-Serien aller Zeiten. *Final FantasyVI* hält für alle FF-Fans einige Überraschungen bereit. Nach *Fire Emblem* von Nintendo wird *FF VI* das zweite 24MBit-Modul für's Super Nintendo werden. Dazu kommt natürlich wieder eine Batterie zum Abspeichern der Spielstände. Die größten Veränderungen werdet Ihr in der Handlung feststellen. Die Story spielt in einer Welt, in der es keine Magier und Zauberer mehr gibt, seit sie vor ca. 500 Jahren in einem gnadenlosen Krieg ausgerottet wurden. Es entwickelte sich eine Kultur, die sich gänzlich auf die Kräfte der Mechanik und Chemie stützt. Die Magie versank im Dunstkreis von Mythen und Legenden. Anders als bei den Vorgängern fehlt somit eine wichtige Komponente, die jedoch im Verlauf des Spiels wiederentdeckt werden soll. Dafür haben die Entwickler die künstliche Magie eingeführt, um bei den häufigen Auseinandersetzungen nicht immer, den kürzeren zu ziehen. Es gibt auch keine Hauptcharaktere. Mehr als zehn verschiedene Akteure wechseln sich gegenseitig ab, so daß sich Eure Gruppe ständig verändert. Zu Beginn des Spiels stehen Euch voraussichtlich die folgenden drei Figuren zur Verfügung: Rock, der Schatzjäger, Tina, die Techno-Magierin und Mog, der Mogry(?). Von Anfang an werden Euch die wunderschönen Grafiken auffallen. Einige Hintergründe sind digitalisierte Fotos und es wurde besonderen Wert darauf gelegt, daß die jeweilige Stimmung in die Bilder mit einbezogen ist. Die Spielfiguren sind etwas größer als in *FF V*, und die Kampfsequenzen sollen nun in Echtzeit ablaufen. Das Befehlsmenü scheint sehr einfach auszufallen. Es gibt bei Gefechten drei bis vier Kommandos, die sich je nach Charakter und deren Beruf ändern. Bei den Kampfstellungen gibt es ebenfalls eine Neuerung. Zusätzlich zu den Frontal-, Rück- und Seitenangriffen könnt Ihr Eure Gegner jetzt auch einkesseln. Doch Vorsicht, die meisten Angreifer beherrschen dieselben Taktiken. Als neue Waffe gibt's den Magiekampfroboter, der vornehmlich von Tina gesteuert wird. Die grafische Umsetzung der Kampfszenen mit Zauberei ist um einiges spektakulärer und aufwendiger geworden. Im großen und ganzen scheinen die Entwickler von Squaresoft einen großen Sprung nach vorn gewagt zu haben. Anstatt sich in bewährten und erfolgreichen Bahnen fortzubewegen, haben sie sich eine Vielfalt überraschender Innovationen einfallen lassen. Die detaillierte Grafik entspricht endlich 16-Bit-Standard. Eine englische Version soll in den USA gegen Ende diesen Jahres erscheinen. Von einer deutschen Fassung träumen wir nur. *Tetsuhiko Hara/rz*



In Kampfrobotern sitzend prügelt es sich viel leichter



Auch die Flugschiffe sind in FF VI wieder dabei. Hier werdet Ihr von gefährlichen Drachen angegriffen

Schon wieder diese vier unangenehmen Zeitgenossen. Einer Eurer Charaktere ist verzaubert.



Die Grafik wurde generell verbessert, auch in den Städten



Auch Bergsteiger finden das richtige Gelände in FF VI

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
3D Adventures us	-	-	-	-	-	149,95*	-
3D Football us	-	-	-	-	-	139,95*	-
3DO inc. Spiel + Netzadapter us	-	-	-	-	-	1699,95	-
3DO JOYPADS us	-	-	-	-	-	i.V.	-
3DO LIGHTGUN us	-	-	-	-	-	i.V.	-
4-PLAYER-ADAPTER	-	79,95	-	79,95	-	-	-
7th Saga us	-	-	-	149,95	-	-	-
ACTION REPLAY PRO	99,95	149,95	-	149,95	-	-	-
Actraiser 2 us	-	-	-	139,95	-	-	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	69,95	129,95	54,95	-	-	-
Aero the Acro-Bat dt	-	119,95	-	139,95	-	-	-
Aladdin dt	-	129,95	i.V.	139,95	-	-	-
Aleste dt	-	-	99,95	149,95	-	-	-
Alien 3 dt	79,95	119,95	i.V.	149,95	-	-	-
Alien vs Predator dt-eur	-	i.V.	-	139,95	-	-	129,95*
Another World dt-us	-	119,95	i.V.	139,95	-	149,95*	-
Art of Fighting 1 (2) us	-	i.V.	-	169,95	429,95	-	-
Arty Lightfoot us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Asterix dt	69,95	129,95	-	139,95	-	-	-
Awesome Possum us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
B. Walsh College Footb. dt-us	-	119,95	129,95	i.V.	-	-	-
Battle Chess us	-	-	i.V.	-	-	139,95	-
Beastball us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Beauty & the Beast us	-	129,95	-	139,95*	-	-	-
Blades of Vengence us	-	129,95*	-	i.V.	-	-	-
Brett Hull Hockey us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Bubba'n'Stix us	-	119,95	i.V.	139,95*	-	-	-
Castlevania 4 dt	69,95	129,95*	-	139,95	-	-	-
Chaos Engine dt	-	129,95*	i.V.	139,95*	-	i.V.	-
Checkered Flag eur	-	-	-	-	-	-	119,95*
Chuck Rock 2 dt	69,95*	119,95	i.V.	i.V.	-	-	i.V.
Citizen X us	-	-	139,95*	-	-	i.V.	-

FX Trax vs Virtual Racing

Nintendos neuester FX-Racer gegen Sega's virtuellen Hoffnungsrenner (auch mit Spezialchips bestückt !!) im weihnachtlichen "Final Race". Mal sehen, wer als 1. die Ziellinie überquert...

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Clayfighter us	-	i.V.	-	149,95	-	-	-
Claymates us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Cobra Command dt	-	-	99,95	-	-	-	-
Cool Spot dt	-	129,95	i.V.	139,95	-	-	-
Crescent Galaxy eur	-	-	-	-	-	-	119,95*
Daffy Duck. dt	-	-	-	149,95	-	-	-
Davis Cup dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Demolition Man us	i.V.	129,95*	i.V.	139,95*	-	149,95*	-
Desert Fighter us	-	-	-	139,95*	-	-	-
Dig & Spike us	-	i.V.	-	139,95	-	-	-
Dino Dudes eur	-	-	-	-	-	-	129,95*
Dinosaurs for Hire dt	-	119,95*	i.V.	-	-	-	-
Double Switch us	-	-	149,95	-	-	149,95*	-
Dragons Fury 2 us	-	119,95	i.V.	-	-	-	-
Dragons Lair 1 us	-	-	139,95	139,95	-	139,95	-
Dune dt	-	-	134,95*	-	-	i.V.	-
Dungeonmaster us	-	-	i.V.	169,95	-	i.V.	-
Empire Strikes Back us-dt	69,95	-	-	149,95*	-	i.V.	-
Equinox (Solstice 2) dt	-	-	-	139,95*	-	-	-
Eternal Champions us	-	159,95	-	-	-	-	-
Evo us	-	-	-	149,95	-	-	-
F-15 Strike Eagle dt	69,95	129,95*	-	149,95	-	-	-
F1 dt	-	129,95	i.V.	i.V.	-	-	-
F1 Pole Position dt	69,95*	-	-	139,95*	-	-	-
F117 A us	-	139,95*	-	i.V.	-	-	-

Total Eclipse /Shockwave

Jetzt legt das 3DO los. 2 absolute Action-Knaller werden jetzt (etwas verspätet) Anfang bzw. Ende Januar erwartet. Grafisch schlagen beide Spiele alles im Heimbereich bisher dagewesene.

Total Eclipse 139,95* Shockwave 149,95*

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Fatal Fury 1 (2) dt-us	-	139,95	-	139,95	429,95	-	-
FIFA Soccer dt	-	119,95	-	i.V.	-	i.V.	-
Fin. Fantasy Myst. Quest dt	84,95	-	-	99,95	-	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	149,95	-	-	-
Final Fantasy 3 us	89,95	-	-	i.V.	-	-	-
Fire & Ice dt	-	129,95*	-	139,95*	-	-	-
Flashback dt	-	119,95	-	149,95	-	i.V.	-
FX Trax us	-	-	-	159,95*	-	-	-
Gauntled 4 dt	-	129,95	-	i.V.	-	-	-
General Chaos dt	-	129,95	i.V.	-	-	-	-
Goof Troop dt	-	-	-	149,95	-	-	-
Ground Zero Texas us	-	-	159,95	-	-	159,95*	-
Gunship us	-	139,95*	-	i.V.	-	-	-
Gunstar Heroes dt	-	119,95	-	-	-	-	-

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Heimdall dt	-	-	129,95*	-	-	-	-
Hulk us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
Impossible Mission 2025 us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Incredible Machine us	-	-	i.V.	-	-	139,95*	-
J. Madden Football 94 dt-us	79,95*-	129,95	139,95*	149,95	-	139,95*	-
JAGUAR RGB o. PAL + Spiel	-	-	-	-	-	-	699,95
Jim Power us	69,95*	119,95*	-	139,95	-	-	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-	-
JOYPAD dt	-	49,95	-	49,95	159,95	-	-
Jungle Book dt	i.V.	129,95*	-	139,95*	-	-	-
Jungle Strike dt	-	129,95	-	i.V.	-	-	-
Jurassic Park dt	69,95	119,95	129,95*	139,95*	-	149,95*	-
Kings Quest 5 us	-	-	139,95*	-	-	i.V.	-
Landstalker dt	-	149,95	-	-	-	-	-
Lanmower Man dt	-	i.V.	i.V.	139,95	-	i.V.	-
Legend us	-	-	-	149,95*	-	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	119,95	-	139,95	-	129,95*	i.V.
Lemmings 2 us	79,95*	i.V.	i.V.	139,95*	-	i.V.	-
Lord of the Rings us-dt	-	-	i.V.	149,95	-	i.V.	-
Lost Vikings dt-us	i.V.	119,95*	-	139,95	-	i.V.	-

3DO

Seit Mitte Oktober ist die neue Wundermaschine 3DO in den USA ausgeliefert. 32-Bit Risk-Prozessor, 3 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, Doublespeed-CD-Laufwerk (Spiel-, Musik-, Spielfilm-, Photo-CD). Das nächste Jahrtausend hat tatsächlich begonnen...

Panasonic NTSC 1699,95 Sanyo NTSC i.V.

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Lufia us	-	-	-	149,95	-	-	-
Lunar us	-	-	139,95	-	-	-	-
Macross us	-	-	-	139,95*	-	-	-
Mad Dog McCree us	-	-	139,95*	-	-	149,95	-
Mansion of Hidden Souls us	-	-	149,95*	-	-	i.V.	-
Mech Warrior dt	-	-	-	159,95*	-	-	-
Mega Man X us	69,95	-	-	139,95*	-	-	-
Mega Race us	-	-	139,95*	-	-	139,95*	-
Microcosm us	-	-	149,95*	-	-	i.V.	-
MIG 29 dt	-	119,95	-	i.V.	-	-	-
Might & Magic 2 eur	-	-	-	169,95	-	-	-
Monkey Island 1 us	-	-	139,95	-	-	i.V.	-
Mortal Kombat dt	79,95	139,95	i.V.	149,95	-	-	-
Mutant League Football dt-us	-	119,95	-	i.V.	-	i.V.	-
Mutant League Hockey dt	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
NBA Showdown (EA) us	-	129,95*	-	159,95	-	-	-
NHLPAHockey 94 dt-us	-	119,95	-	139,95	-	i.V.	-
Nigel Mansell GP dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-

Secret of Mana

Inoffiziell : Final Fantasy Adventure, ist es doch von den Machern der Final Fantasy Serie. Einfach genial, unterstützt sogar den 4 Player-Adapter. Unbegrenzter Spielspaß zu Viert...

SNES 159,95

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Night Trap dt-us	-	-	139,95	-	-	149,95	-
Oceans Below us	-	-	-	-	-	129,95*	-
Ottifants dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Paladins Quest us	-	-	-	149,95	-	-	-
Pele Soccer us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
PGA Golf 2 dt - us	-	119,95	-	139,95*	-	139,95*	-
Pinball Construction Set us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
Pirates Gold us	-	129,95*	-	i.V.	-	i.V.	-
Plok us	-	-	-	139,95	-	-	-
Populous 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	i.V.	-
Populous 2 dt-us	-	129,95	-	149,95*	-	-	-
Power Drift us	-	-	139,95*	-	-	-	-
Powermonger us-dt	-	109,95	139,95*	149,95	-	i.V.	-
Prize Fighter us	-	-	139,95	-	-	i.V.	-
Pro Moves Soccer us	-	129,95	-	i.V.	-	-	-
R-Type 3	-	-	-	159,95*	-	-	-
Rabbit Rampage us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Raiden eur	-	-	-	-	-	-	119,95*
Rebel Assault	-	-	139,95*	-	-	i.V.	-
Red Baron us	-	-	-	-	-	149,95*	-
Road Rash 2 us	-	99,95	-	-	-	149,95*	-
Rocket Knight Adventures dt	-	119,95	-	139,95*	-	-	-

030/694 60 43

10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Rockn'Roll Racing us	-	129,95*	-	139,95	-	-	-
S.O.S. (Sepentrion) us	-	-	-	149,95*	-	-	-
Samurai Showdown dt	-	-	-	-	429,95	-	-
Secret of Mana us	-	-	-	159,95	-	-	-
SEGA CD-ROM 2 m. Spiel dt	-	-	599,95	-	-	-	-
Sengoku 2 us-dt	-	i.V.	-	159,95*	429,95	-	-
Sensible Soccer dt	i.V.	129,95	i.V.	139,95*	-	-	-
Shadowrun dt	-	-	-	149,95*	-	-	-
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-	-

Eternal Champions

SEGA's 24 MBit starker potentieller Streetfighter-Killer schaffte es in der US-Fassung noch knapp vor Weihnachten. Hofentlich wird die deutsche Version etwas bezahlbarer...

MD 159,95

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Shinobi 3 dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	149,95*	-
Silpheed dt	-	-	99,95	-	-	-	-
Silvester & Tweety us	-	-	-	139,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	i.V.	99,95	-	i.V.	-
Skyblazer dt	-	119,95*	-	129,95*	-	-	-
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	199,95	-	-	-
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	349,95	-	-	-
Socket us	-	119,95*	-	139,95*	-	-	-
Solo Flight us	-	i.V.	-	149,95*	-	-	-
Sonic 2 dt	-	99,95	99,95	-	-	-	-
Sonic Spinball dt	-	119,95	i.V.	-	-	-	-
Soul Blazer dt	-	-	-	149,95*	-	-	-
Space Ace us	-	-	i.V.	139,95*	-	139,95*	-

JAGUAR

Der Jaguar wird (laut Atari) 1994 kleine Sonic's und Mario's zum Frühstück verspeisen. Technisch hat das (bis jetzt noch) Cartidge-gestützte 64Bit-Raubtier das Zeug dazu, wenn, ja wenn Atari bis Ostern mehr als die bis jetzt angekündigten 5 Spiele veröffentlicht. P.S. das mit dem Ostern erhältlichen CD-ROM für weniger als 100 DM ist übrigens eine Ente.

JAGUAR RGB oder PAL 699,95

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Stanley Cup Hockey us	-	-	-	139,95	-	-	-
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	i.V.	i.V.	-	149,95*	-
Starwing(fox) dt	-	-	-	129,95	-	-	-
Stellar 7 us	-	-	139,95	-	-	149,95	-
Streetfighter 2 CE / Turbo dt	-	149,95	i.V.	139,95	-	-	-
Striker dt	-	i.V.	-	139,95	-	-	-
Super Baseball 2020 us	-	129,95	-	149,95	299,95	-	-
Super Battletank 2 us	-	i.V.	i.V.	149,95*	-	-	-
Super Bomberman us-dt	69,95	i.V.	-	119,95	-	-	-
Super Mario All Stars dt	-	-	-	99,95	-	-	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	-	-	-
Super Metroid (32MBit) us	-	-	-	159,95*	-	-	-
Super Star Wars 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	i.V.	-
Super Turrican dt	69,95	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Syndicate us	-	129,95*	i.V.	149,95*	-	i.V.	-
Tempest 2000 eur	-	-	-	-	-	-	129,95*
The Untouchables us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Thunderhawk dt	-	-	119,95	-	-	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	119,95	-	139,95	-	-	129,95*
Top Hunter dt	-	-	-	-	429,95*	-	-
Total Eclipse us	-	-	-	-	-	139,95*	-
Travor Macfur	-	-	-	-	-	-	139,95
Turn & Burn us	-	129,95*	-	139,95*	-	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Turtles - T. Fighters dt	-	139,95	-	159,95	-	-	-
Twin Bee dt	-	-	-	139,95	-	-	-
Ultimate Soccer dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Virtual Pinball dt	-	119,95	-	i.V.	-	-	-
Vrtual Racing us	-	139,95*	i.V.	-	-	-	-
Walker us	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Wing Comander dt-us	-	i.V.	i.V.	149,95	-	149,95*	-
Wing Comander-Secr. Miss. us	-	i.V.	i.V.	139,95	-	-	-
Winter Olympics dt	i.V.	129,95	129,95*	139,95*	-	-	i.V.
Wolfenstein us	-	i.V.	i.V.	149,95*	-	i.V.	-
World Builders Inc. us	-	-	-	-	-	149,95*	-
World Heroes 1 (2) us	-	139,95*	-	159,95	429,95	-	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	139,95	i.V.	149,95	-	-	-
Young Merlin dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-	-
Zelda dt	79,95	-	-	99,95	-	-	-
Zombies dt	-	129,95	-	139,95	-	-	-
Zool dt	69,95*	119,95	119,95*	139,95*	-	-	-

jp = japanisch us = amerikanisch dt = deutsche Version

3DO · AMIGA · PC-CD · ATARI-ST · SUPER-NES · MEGA-DRIVE · MEGA-CD
MAC-CD · PC · CD 32 · GAME-GEAR · LYNX · GAMEBOY · BRETTSPIELE
ROLLENSPIELE · AMIGA 1200 · MAC · JAGUAR · LÖSUNGSBÜCHER

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf DEUTSCHE SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (21.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



Diesmal wollen wir mal wieder einen Blick auf die neuesten Adventures und Rollenspiele werfen, die in den nächsten Monaten veröffentlicht werden.

Echte Rollenspiel-Freaks kennen die *Might and Magic*-Serie schon seit einiger Zeit vom PC. Während in Europa seit kurzem der zweite Teil der Saga erhältlich ist, sind uns die Amis einen Schritt voraus. Bereits im Frühjahr wird es **Might and Magic III: Isles of Terra** geben. Ihr startet in einer Stadt namens



Teleportier mich: Ohne die passenden Koordinaten landet man schnell im Nirgendwo

Fountain Head, wo Ihr Euch zunächst auf die Suche nach den üblichen RPG-Goodies macht: Gold, Waffen, Zaubersprüche und magische Gegenstände. Damit Euch Eure Reise nicht langweilig wird, gibt es jede Menge Missionen und Nebenhandlungen. Alle möglichen Monster wollen Euch ständig ans Leder. Leider fehlen anspruchsvolle Rätsel und Puzzles, dafür stolpert Ihr von einem Gefecht ins nächste. Eine vernünftige Mischung aus Kämpfern und Magiern in Eurer sechsköpfigen Gruppe vereinfacht das Spiel ungemein. Zusätzlich helfen Euch ein komfortables Automapping sowie die eingebaute Batterie, mit der Ihr jederzeit abspeichern könnt.



Kanonenfutter: Orcs sind keine ernsten Gegner für unsere Truppe



Automapping: Dank magischer Karte kommt auch der zerstreuteste Ritter ans Ziel

Obitus von Bullet-Proof Software ist eine Mischung aus Rollenspiel und horizontal scrollendem Actiongame. Ihr sprecht mit anderen Charakteren, erhaltet Hin-



Hau den Lukas: Gekämpft wird eher selten im Lande Obitus

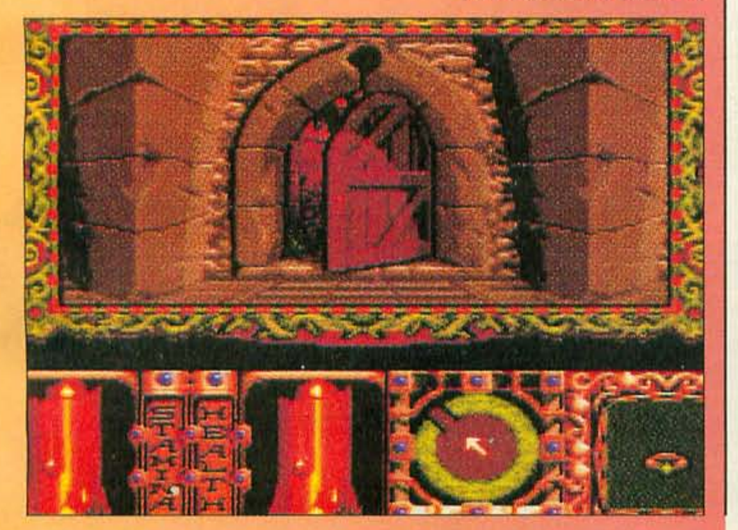


Greenpeace: In dieser Grafik ist offensichtlich kein Durchkommen mehr

weise, findet nützliche Gegenstände und kämpft gegen gefährliche Monster. Die Story klingt sehr bekannt: Vier Edelsteine bewahren den Frieden in Lande Obitus. Die vier Söhne des Königs Cullen haben unter dem Einfluß einer bösen Hexe die vier Steine gestohlen. Ihr müßt sie wiederfinden und so den Frieden wiederherstellen. Natürlich verfügt Ihr über dutzende mächtiger Zaubersprüche und durchschlagender Waffen. Die Grafik wirkt während des ganzen Spiels sehr düster und sorgt für eine schaurige Stimmung. Per Batterie könnt Ihr auch hier Euren Spielstand abspeichern. *Obitus* soll im Februar fürs Super NES erhältlich sein. Hier noch ein Tip für alle Rollenspiel-Fans: In der nächsten Ausgabe testen wir ausführlich *Lunar the Silverstar* das erste englischsprachige Rollenspiel für Mega-CD! rz



Tunnelblick: Ein kleiner Kompass zeigt alle möglichen Ausgänge an



Hereinspaziert: Bevor man neue Räume betritt, sollten alle Charakterwerte stimmen

Auch nach Weihnachten ebbt die Flut an neuen Spielen nicht ab. Darunter befinden sich auch zwei interessante Action-Adventures mit deutschem Bildschirmtext.

Im März erscheint endlich die deutsche Version von **Legend of Mystical Ninja**. Die japanische Fassung dieses Classics, die schon in Ausgabe 4/91 getestet wurde, erhielt immerhin 81% Spielspaß. Zwischen den abwechslungsreichen Jump'n'Run-Levels könnt Ihr in verschiedenen Dörfern mit kleinen Geschicklichkeitsspielen Euren Geldbeutel füllen. Auch ein Zweispieler-Modus ist enthalten. In Japan gibt's übrigens schon die Fortsetzung, die *Goemon 2* heißt.

Yogi Bear überspringt die Baustelle

Bereits im Februar soll die deutsche Version von **Shadowrun** kommen. Die US-Version wurde in Ausgabe 9/93 vorgestellt und erhielt 72% Spielspaß. Mit deutschem Bildschirmtext kann nun jeder in die Bladerunner-ähnliche Handlung einsteigen. Speziell die düstere Gesamtstimmung erinnert deutlich an einige Ridley-Scott-Filme. Als Jake Armitage, Shadowrunner mit Gedächtnisverlust, bekämpft Ihr den widerlichen Dämon Drake. Gegenstände können mit einem Cursor direkt im Screen angeklickt werden. Die Steuerung der Spielfigur erfolgt mit dem Richtungskreuz.

Fußball ohne Ende! Mit **Empire' Soccer** präsentiert sich eine weitere Simulation des deutschen Volkssports Nummer eins. Natürlich gibt's auch hier wieder jede Menge Extras: Bananenflanken, Flugkopfbälle, Hackentricks und vieles mehr. Ihr könnt ein komplettes WM-Turnier durchspielen (sogar Frankreich und England dürfen teilnehmen). Für spezielle Spielsituationen wie z.B. Freistöße und Verletzungen gibt's animierte Zwischensequenzen. *Empire's Soccer* soll im April veröffentlicht werden.



Eine erstklassige Parade des Torhüters in Empire's Soccer

Ebenfalls von Empire kommt **Yogi Bear** für Super NES. In dem niedlichen Jump'n'Run soll eine chemische Fabrik mitten im Yellowstone-Park gebaut werden. Das muß natürlich verhindert werden. So macht sich Yogi auf den Weg durch fünf Spielabschnitte, in denen jede Menge Gefahren lauern. Außerdem warten noch jede Menge kleiner Zwischenspiele auf ihn. Liebhaber des Cartoons werden auch am Videospiel ihre Freude haben.

Ab Februar treiben die **Humans** auch auf Eurem Super NES ihr Unwesen. Ihr müßt die primitiven Steinzeitmenschen durch 80 Level voller Hindernisse leiten. Ähnlich wie bei Lemmings könnt Ihr jeder Spielfigur eine bestimmte Aufgabe zuweisen. Im Laufe des Spiels findet Ihr viele nützliche Dinge, z.B. Feuer, einen Speer, ein Rad, die alle sinnvoll eingesetzt werden müssen. Die Musik und die Grafik sind exzellent. *Humans* ist ideal für Tüftelfans.



Shadowrun mit deutschem Bildschirmtext

Dr. Franken, der eine gewisse Ähnlichkeit mit Herman Munster nicht leugnen kann, wollte mit seiner geliebten Bitsy nach New York in den Urlaub fliegen. Da Bitsy ihren Paß nicht finden kann, zerlegt er sie kurzerhand in ihre Einzelteile und schickt diese per Post nach New York. Dort angekommen, stellt er zu seinem Schrecken fest, daß die Pakete mit Bitsys Körperteilen in alle Welt geschickt wurden, bloß nicht nach New York. Also macht er sich auf die Suche. *Dr. Franken* ist ein lustiges Action-Jump'n'Run mit 20 Spielabschnitten von Australien über Europa bis nach Südamerika. Der grüne Held beherrscht einige coole Karate-Techniken, mit denen er alle Gegner verdrischt. Ab März könnt Ihr Euch auf Eurem Super NES ebenfalls auf die Jagd begeben. *rz*



Mystical Ninja kämpft jetzt auch mit deutschem Text

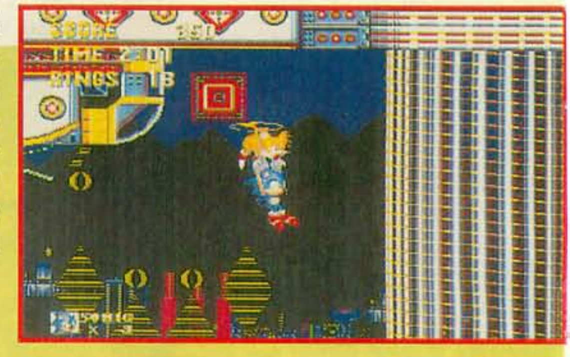
Die Humans haben das Rad erfunden. Dr. Franken frankt.


WATCH PROMOTIONTEAM
aRJay
12h Service!
(von 10:00 bis 22:00 Uhr)
0221–12 10 67 & 0221–12 10 68
SUPER NES
Actraiser II 139.90
Aladdin dt 119.90
Art of Fighting 149.90
Asterix dt 129.90
Bomberman dt 109.90
Boxing Lgends 119.90
Bubsy the Bobcat dt 119.90
Clay Fighter 139.90
Cliffhanger dt 109.90
Cool Spot dt 129.90
Equinox dt 139.90
Evolution 139.90
Final Fantasy II 139.90
Flashback dt 139.90
Goof Troop dt 119.90
GP-1 dt 124.90
Jurrassic Park dt 139.90
Lawnmower Man 129.90
Lemmings II 134.90
Lufia 139.90
Mechwarrior 129.90
Mega Man X 129.90
Mortal Combat dt 139.90
Mystic Quest dt 89.90
NHL-94 129.90
Nigel Mansell dt 129.90
Paladin's Quest 139.90
Plok dt 89.90
Robocop vs Terminator 134.90
Rock'n Roll Racing 129.90
Secret of Mana 149.90
Sensible Soccer dt 139.90
Shadow Run 129.90
Sky Blazer dt 109.90
Starwing dt 109.90
Striker dt 129.90
Street Fighter II Turbo dt 139.90
Super Baseball 2020 134.90
Super Battletoads 129.90
Super Mario Allstars dt 89.90
Super Turrican 99.90
T.M.N.T Tournament dt 149.90
Tecmo NBA Basketball 129.90
Terminator II dt 139.90
The Lost Vikings dt 119.90
Tuff Enuff 124.90
Utopia dt 129.90
WWF II Royal Rumble dt 139.90
Young Merlin dt 149.90
Mega Drive
Mega Drive II dt 189.00
Mega CD II dt inkl. Road Avenger 579.00
Action Replay Pro 109.90
Ecco the Dolphin CD dt 89.90
Lethal Enforcers CD dt 149.90
Microcosm CD dt 139.90
Puggsy CD dt 119.90
Silpheed CD dt 89.90
Sonic CD dt 89.90
Son of Chuck CD dt 109.90
Terminator CD 129.90
Thunderhawk CD dt 109.90
Alladin dt 119.90
Bubsy the Bobcat dt 99.90
F1 dt 119.90
FIFA-Soccer dt 119.90
Gauntlet IV 109.90
Gunstar Heroes dt 109.90
John Madden '94 129.90
Landstalker dt 129.90
Mortal Kombat dt 129.90
Nigel Mansell 119.90
Ranger X dt 109.90
Shinobi III dt 109.90
Street Fighter II CE 139.90
The Ottifants dt 109.90
T.M.N.T Fighter dt 129.90
NEO GEO
Grundgerät PAL/RGB 739.00
Goldset 1149.00
Joyboard 119.90
Memory Card 59.90
3 Count Bout 229.00
Alpha Mission II 149.90
Fatal Fury Special 339.90
NAM 75 149.00
Samurai Shodown 369.00
Sengoku II 289.00
Super Sidekicks 289.00
World Heroes II 289.00
nur solange Vorrat reicht
Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtsortiment.
Street Winner II Joyboard 129.90
STREET WINNER II
High-Speed 8-Bit Microprozessor
Programmierbares Auto-Feuer
Automatische Konsolenerkennung für
Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo
8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)
Super NES Hardware
Super NES us 299.00
Super NES 50/60Hz dt 299.00
Fire SFX Adapter 39.90
Datel 50/60Hz FX Adapter 49.90
RGB Kabel dt/us 39.90
4-Spieler Adapter (Hudson) 69.90
Standard Controller 29.90
Fire-Patriot Pad Programmiert für Street Fighter II und Turbo 49.90
ASCII Pad dt 59.90
PAD Verlängerung 2.5m 24.90
Fire-Mouse 59.90
Action Replay Pro II 119.90
Versandkosten:
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.
Bestellannahme:
10-22 Uhr
kein Anrufbeantworter
3DO & JAGUAR lieferbar
aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221–12 56 76
Händleranfragen erwünscht
DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

SEG

Diesmal präsentieren wir Euch die ersten Screenshots und Infos der beiden Super-Knaller *Sonic 3* und *Virtual Racing*.

Sonic, der listige Igel, entwickelt sich langsam zum Dauergast auf Eurem Mega Drive. Bereits im März taucht er in **Sonic 3** wieder auf. Neben Sonic und Tails gibt es diesmal einen weiteren Charakter: Knuckles, ein Maulwurf mit Rastalocken. Im Zweispieler-Modus wählt Ihr zwischen Knuckles und Sonic. Insgesamt schlagt Ihr Euch durch sechs Zonen, die teilweise bis zu dreimal größer sind, als in den bisherigen Sonic-Spielen. Dazu gibt's jede Menge Bonus-Stages und Geheim-Level, manche davon mit ausgezeichneter 3-D-Grafik. Erstmalig stehen dem schnellen Igel auch Zusatz-Items zur Verfügung. Mit dem Feuerschild verteidigt er sich gegen Flammenattacken, der Blitzschild ermöglicht es Sonic, elektrische Ladungen in alle Richtungen zu schießen, die die meisten Gegner unschädlich machen. In besonders brenzligen Situationen ruft Ihr Euren Freund Tail, der Euch als fliegende Feuerwehr in Sicherheit bringt. Da das ganze Spiel sehr



Tails verdingt sich als Retter in der Not. Er benutzt seinen kräftigen Schwanz als Rotor und fliegt Euch in Sicherheit.



Die kreisenden Plattformen kennen wir doch schon aus Super Mario World. Mal wieder abgekuckt, was?

umfangreich ist, läßt sich der Spielstand per Batterie abspeichern. Für den Spätsommer kündigt Sega übrigens schon jetzt *Sonic 3 Part Two* an, das nahtlos an den ersten Teil anschließt. Als Special-Feature können alle bisher veröffentlichten Sonic-Module in *Sonic 3 Part Two* eingesteckt werden, um die alten Levels mit neuen Gegnern zu spielen!

Als **Virtual Racing** 1992 in den Spielhallen vorgestellt wurde, staunten Arcade-Freaks Bauklötze. Das Spiel zeichnete sich durch ausgezeichnete Polygongrafik aus, die es erst ermöglichte, alle Feinheiten des Renngeschehens bis ins Detail umzusetzen. Für die Mega Drive-Version ließen sich die Techniker von Sega einiges einfallen. Ein spezieller Grafikchip namens "Sega Virtual Processor" (SVP) wurde entwickelt, um die erstklassigen 3-D-Grafiken auch auf der 16-Bit-Konsole hinzukriegen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Wie beim großen Bruder werden drei verschiedene Rennstrecken mit jeweils unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angeboten. Insgesamt 16 Formel-1-Boliden kämpfen um den Sieg. Allein oder zu zweit mit gesplittetem Bildschirm tretet Ihr gegen die Computergegner an, die im Vergleich zum Automaten deutlich intelligenter fahren. Dabei betrachtet Ihr die Strecken aus mehreren Kamera-Perspektiven. Ihr sitzt direkt im Cockpit, knapp hinter Eurem Renner oder seht das Ganze aus der Vogelperspektive. Ab März dürft auch Ihr Euch am bisher wohl besten Mega Drive-Rennspiel beteiligen.



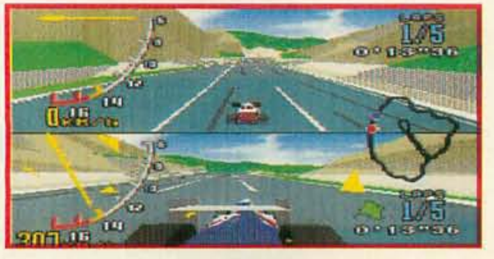
Streets of Rage III glänzt durch ausgezeichnete Grafiken

Da die Nippon-Corner diesmal für ein Special reserviert ist, wollen wir Euch ausnahmsweise einmal hier News aus Japan liefern: Die ersten Bilder von **Streets of Rage III**. Der 24-MBit-Kracher wird in Japan bereits im März als *Bare Knuckle III* erscheinen, die deutsche Version soll erst im Sommer kommen.

Abschließend noch ein Hinweis bezüglich *Lethal Enforcers*: Es wird keine deutsche Version dieses Spiels geben! Konami Deutschland lehnt Gewaltdarstellungen jeglicher Art in Videospielen ab und distanziert sich deshalb von diesem Spiel. *rz*



Virtual Racing bietet dank des Zusatzchips die schnellsten Polygon-Grafiken aller Mega-Drive-Spiele



Zu zweit mit gesplittetem Bildschirm macht die Raserei doppelt soviel Spaß

Castlevania

Lange hat's schon gedauert, aber jetzt schwingt Simon Belmont auch auf der Engine die berüchtigte Peitsche

Der Mann im Mond wird nicht verschont

Die Kathedrale ist grafisch ungeheuer beeindruckend

So viele Adventskerzen? Da hab ich wohl Weihnachten verpennt.

Nach Abstechern auf NES, Game Boy und Super Nintendo treibt der Mann mit der Peitsche auch auf der Engine die Vampirsippe um den Grafen Dracula in die Enge. Nachdem Ihr die CD eingelegt habt, staunt Ihr erstmal Bauklötze: In glasklarer deutscher (!!) Sprachausgabe wird die Auferstehung des Herrschers der Dunkelheit zelebriert. Habt Ihr Euren Namen eingegeben (zum Abspeichern), fühlt Ihr Euch, solltet Ihr *Castlevania*-Fan sein, sofort heimisch: Simon läßt zwar die Peitsche diesmal nur nach vorne knallen und beherrscht keinen 'Schwing'-Trick über Abgründe (*Castlevania 4*, Super Nintendo) mehr, setzt dafür aber ein reichhaltiges Extrawaffenarsenal gegen die Dämonenschar ein: Dolche, Zeitstopper und Bodenenergiewellen findet Ihr wie gewohnt durch Zerschlagen von Kerzen, Leuchtern und ähnlichem. Das Spiel an sich ist äußerst umfangreich: Über zehn Levels mit fantastischen Hintergrundgrafiken und bombastischem CD-Sound warten auf Euch. Auch tauchen inmitten der langen Stages immer wieder atemberaubende Mittelgegner auf. Im zweiten Level springt zum Beispiel ein hünenhafter Minotaurus durch die Fensterscheibe auf Euch und verfolgt Euch durchs ganze Schloß. Alle wichtigen Gegner setzen sich dabei höchst eindrucksvoll in Szene: Der Werwolf-Endgegner heult erstmal im fahlen Mondschein im Hintergrund drauflos, um sich schließlich mit einem mächtigen Satz auf den Vampirjäger zu stürzen. Insgesamt ist Konami mit dieser *Castlevania*-CD-Version mal wieder ein Meisterwerk gelungen: Der Sound sorgt für Gänsehaut, die Präsentation und Spielbarkeit reißt Euch sofort in ihren Bann und wird keinen bis zur Vernichtung Draculas loslassen! Alle Engine-Besitzer müssen da zugreifen. *rk*



Mit dem Morgenstern an der langen Kette schlägt Simon Belmont jeden Gegner zu Brei. Seine Extra-Waffe wird am linken oberen Bildschirmrand angezeigt.

Oben: Das Hinterteil des riesigen Stiers besteht nur aus Knochen



Rechts: Die lila Säulen sind sehr detailliert gezeichnet

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Robert Zengerle (rz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Borgmeier
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Susan Sablowski

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer, Gregor Müller-Heesch
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Sega
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
4168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

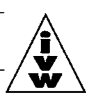
Leitung Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle Artikel dieser Ausgabe können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



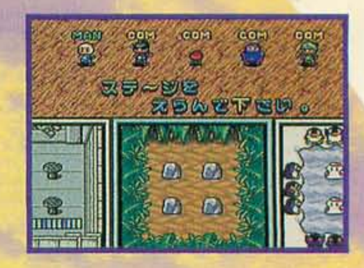
Bomberman 94

Das absolute Lieblingsspiel der Video-Games-Redaktion bietet in der 94er Version jede Menge neuer Features.



Die Pinguine klatschen begeistert Beifall im Arktis-Level

Die interessanteste Neuheit bei *Bomberman 94* ist sicherlich "Louie". So heißen die nützlichen Reittiere, die Ihr aus gefundenen Eiern ausbrütet. Sowohl im normalen Spiel als auch im Battle-Mode stehen die Louies bereit. Es gibt sie in fünf verschiedenen Ausführungen, von denen jeder eine besondere Eigenschaft hat, die Ihr mit der II-Taste aktiviert. Der grüne ist ein ausgezeichneter Sprinter, der lila Louie überspringt Bomben oder Blöcke, der gelbe schiebt Blöcke nach vorne, der blaue kickt Bomben und das rosa Känguruh (denn so sehen sie aus) tanzt den Louie-Shuffle. Es gibt auch einige interessante Extras zu sammeln: Mit einem Schutzanzug werdet Ihr für zwanzig Sekunden unverwundbar (nur im Normal-Modus), Holzschuhe verlangsamen Euren Bomberman. Mit einem Herz überlebt Ihr einen Bomben-Angriff, mit dem Wall-Through-Extra könnt Ihr durch Blöcke hindurch gehen. Daneben findet Ihr natürlich auch alle altbekannten Extras wie z.B. Rollschuhe, Zeitbomben, Flammen und Handschuhe. Im Battle-Modus stehen außerdem neun verschiedene Charaktere als Computer-Gegner zur Auswahl: Es gibt den Otto-Normal-Bomberman, den Ihr schon aus den Vorgängern kennt, Bomber-Opa, der sich geschickt verteidigt und den Strategen, der sehr geschickt Bomben plaziert. Die Bomber-Lady verhält sich sehr passiv, der Bauarbeiter zerstört unentwegt Blöcke und der dicke Bomberman frißt alle Extras, die Ihm vor die Wampe kommen. Die Kampfmaschine spielt extrem aggressiv, ebenso wie der Mini-Bomberman. Schließlich gibt es noch Bombky, der andauernd Bomben legt und jedes Risiko eingeht. Ihr könnt zwischen zehn unterschiedlichen Spielflächen wählen. Neben dem bekannten Standard-Level bombt Ihr z.B auch unter Wasser, in der Antarktis und im Urwald. Zu fünft macht das Ganze einen Riesenspaß, aber auch der Normal-Modus wurde kräftig verbessert und ist ab und zu ein Spielchen wert. *rz*





Im Normal-Modus sehen die Level jetzt richtig gut aus



Oben: Im Kohlewagen geht's in rasender Fahrt durch die Minen

Links: Am Ende jeder Welt wartet ein netter Boß auf Euch.

NEOGEO

WARPZONE

Diesmal werfen wir einen ersten Blick auf *Art of Fighting 2* und untersuchen die Tricks der *Fatal-Fury-Special*-Wiedereinsteiger

Art of Fighting 2

Als sich die Prügelbrüder Ryo und Robert vor einem Jahr auf den Weg machten, um Yuri, die Tochter des Altmeisters Takuma zu befreien, blieben hinsichtlich der Handlung noch einige Fragen offen. Im zweiten Teil, der im April erscheinen soll, entlarvt Ihr den Obermotz Mr. Vick als Hintermann. Der kaltblütige Gangsterboß nahm Yuri als Geisel, um ihren Vater unter Kontrolle zu bekommen. Jetzt flattert den Freunden eine Einladung zu einem Freistilturnier ins Haus und die Martial-Arts-Action nimmt erneut ihren Lauf. Die bewährten Features wie Provokationspose und Zoom-In/Out wurden beibehalten. Neu hinzu gesellt sich die Schlagkraftsteuerung: Durch Gedrückthalten der Buttons variiert Ihr die Power Eurer Kicks und Schläge. Die Anzahl der steuerbaren Fighter hat sich auf zwölf erhöht. Mit von der Partie sind unter anderem der Ninja Eiji und der Kraftprotz Temjin.

Fatal Fury Special

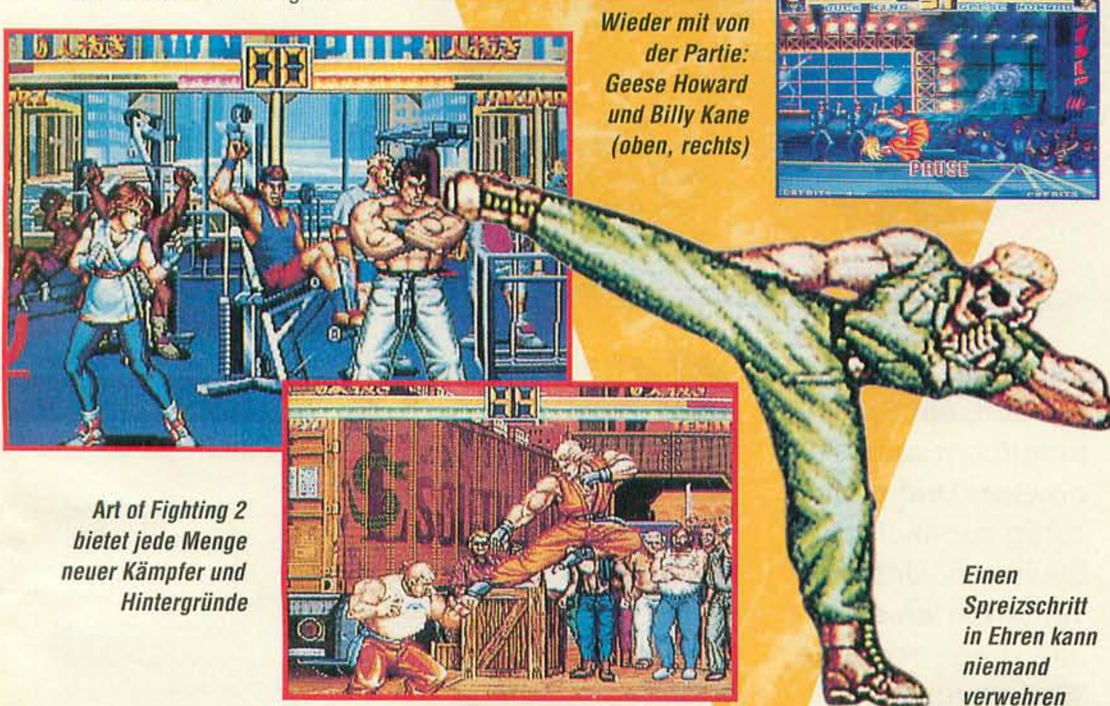
Wer die beiden Haudegen Tung Fu Rue und Duck King aus *Fatal Fury 1* nicht kennt, erhält hier Nachhilfestunden: Opa Tung überarbeitete seine Technik und eignete sich fünf(!) neue Special-Moves an, um Andy und Terry zu unterstützen. Breakdancer Duck King wurde ebenfalls mit einigen neuen Moves ausgestattet und steigt damit zu einem harten Gegner auf. *Fatal Fury Special* wurde übrigens gerüchteweise von einem *Street Fighter 2*-Programmierer (von Capcom übergelaufen) mitentwickelt. Im Laufe des Jahres erwarten uns einige Überraschungen aus den **S**how-**N**o-**K**indness-Labors. Neben *Samurai Shodown 2* (kommt im Frühjahr) wird das über 200 MBit umfassende *The Survivor* erscheinen. Das Modul enthält sage und schreibe 25 Kämpfer aus der berühmten Southtown-Serie (Fatal Fury, Art of Fighting, World Heroes). Der Automatenhersteller Alpha hat *Magician Lord 2* (über 100 MBit) angekündigt, während SNK selbst noch ein Actionspiel namens *Top Hunter* in der Hinterhand hat. Ebenfalls von Alpha stammt *World Heroes Jet*, eine Turbo-Version der beliebten Serie. Hardwaretechnisch plant SNK eine 32-Bit Erweiterung für Arcade-Neo-Geos. Die noch namenlose Maschine wird jedoch kein Heimsystem sein. *rk*



Dank neuer Technik und neuen Special Moves hat selbst Duck King Probleme gegen Opa Tung (oben)

Opas zweites Ich: Nach einigen Treffern platzen Old Tung Hemd und Kragen (oben)

Wieder mit von der Partie: Geese Howard und Billy Kane (oben, rechts)



Art of Fighting 2 bietet jede Menge neuer Kämpfer und Hintergründe

Einen Spreizschritt in Ehren kann niemand verwehren

MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

GAME BOY

NES

So werten WIR

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 70%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 30%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Elnteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Elne japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

VIDEO GAMES CLASSIC

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir´s nicht...

Die Redaktion und ihre Lieblingsspiele

Traue keiner Statistik, solange Du sie nicht selbst gefälscht hast! Und wieder schlägt unsere Hitparade gnadenlos zu. *Dr Robotniks Mean Bean Machine* ist der Redaktions-Hit.

Ralf
"Mr. Brain". IQ vermutlich vierstellig. Münchner Jojo-Meister. Kennt jedes Prügelspiel.

Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Top 10 Februar

Platz	Spiel	System	Wertung
1	NHL Hockey '94	Super Nintendo	92%
2	John Madden '94	Super Nintendo	90%
3	Dr Robotniks Mean Beans	Mega Drive	85%
4	Lufia	Super Nintendo	84%
5	Val d'Isère	Super Nintendo	83%
6	Fatal Fury 2	Super Nintendo	82%
7	Toejam & Earl 2	Mega Drive	82%
8	Eternal Champions	Mega Drive	81%
9	Super Empire Strikes Back	Super Nintendo	81%
10	Landstalker	Mega Drive	80%



Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!

Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!

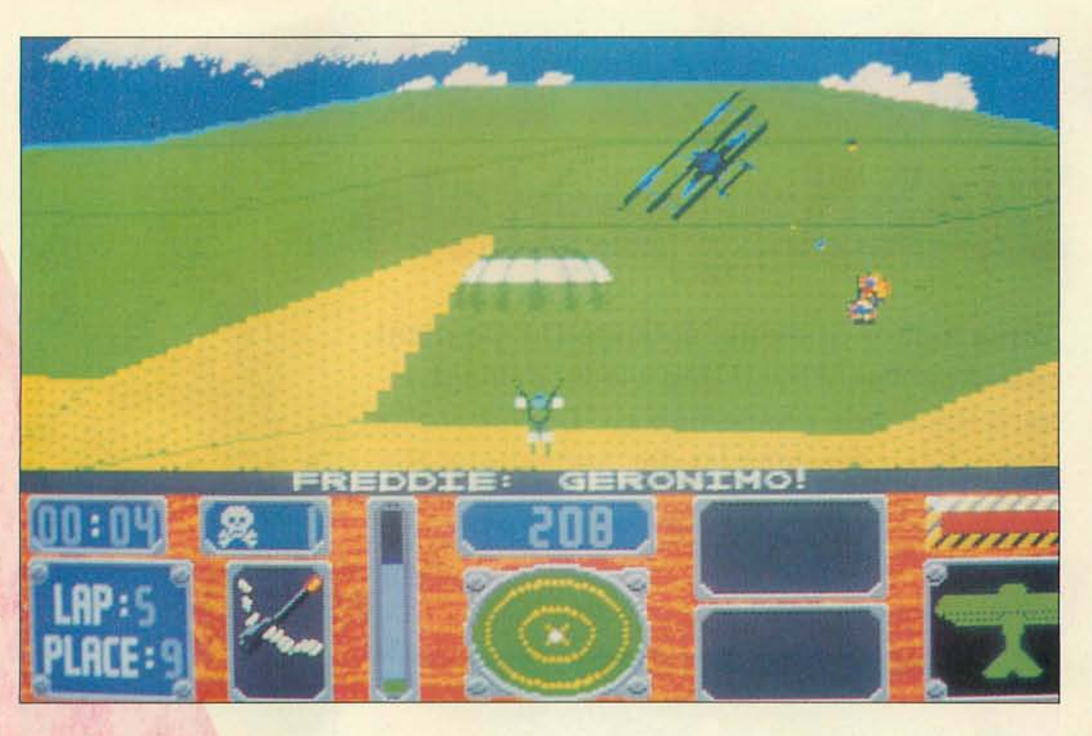


Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierten. Kennt einfach alles.



Frank
"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!

Wenn **Hartmut** nicht gerade mit **Jan** als *Toejam & Earl 2* (MD) abhottet, greift er zu *Night Trap* (3DO) oder stapelt *Dr Robotniks Mean Beans* (MD). **Ralph** fährt mit den *Clayfighters* (SN), *Super Bomberman* (SN) und *Fatal Fury Special* (Neo Geo) weiter auf der Action-Schiene. Wenn er nicht gerade die fiesen Bohnen häuft, durchstöbert **Jan** die *Equinox*-Dungeons (SN) oder schwelgt mit *Miner 2049er* (Game Boy) in Erinnerungen. **Rob Zäng** schwingt sich inzwischen zum Mean-Beans-Meister auf, sammelt Hitpoints in *Lufia* (SN) oder wirft in *NBA Jam* (SN) Körbe. **Frank** düst durch die *Wing Commander Secret Missions* (SN) und hetzt in *Populous 2* (SN) die Völkchen aufeinander. Manni steuert derweil das *Awesome Possum* (MD) oder baut mit *Castle Quest* (Game Boy) Burgen.



Freddie hat es nicht geschafft und macht einen Freiflug nach unten

Die tollkühnen Männer

Racing Aces

Mit *Racing Aces* bekommt Ihr einen stark actionlastigen Flugsimulator aus dem Hause Game Arts angeboten. Von altertümlichen Doppeldeckern (der rote Baron läßt *grüßen*) bis zu hochmodernen Super-Jets wird alles serviert, was das Fliegerherz begehrt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, möglichst schnell sein Flugzeug über mehrere Runden sicher ins Ziel zu manövrieren. Damit es nicht so leicht wird, schickt der Computer gleich noch einige weitere Gegenspieler mit ins Rennen. Diese sind (wie der eigene Flieger auch) bis an die Zähne bewaffnet und versuchen, einem das Leben in der Luft schwer zu machen. Damit noch nicht genug, am Boden oder hinter Hügeln versteckt lauern Geschütztürme auf eine günstige Gelegenheit zum Abschuß, der dann meist mit einem unfreiwilligen Fallschirmabsprung endet. Um es nicht allzu schwer zu machen, gibt es verschiedene Extras und Power-ups, welche in der Form von Ballonen in der Luft herumschweben und eingefangen werden müssen. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Runde bekommt Ihr, je nach erzieltem Platz und verbleibender Restzeit, ein Preisgeld auf das Konto gutgeschrieben. Mit der Kohle könnt Ihr dann in "Bob's pro Shop" ein besseres Flugzeug oder Waffen einkaufen. Wer noch ein paar Dollar übrig hat, kann sich auch noch den Turbo-Sprit in den Tank füllen lassen, was sich dann erheblich auf die Motorleistung auswirkt.









Die ganze Flieger-Staffel stellt sich persönlich vor. Unten wird Euch auf einer Karte die Position gezeigt.




Wer immer noch auf einen brauchbaren Flugsimulator für das Mega CD wartet, ist mit *Racing Aces* sicher an der falschen Adresse. Leider gibt es auch keinen Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich einen Dog-Fight liefern könnte. Da bleibt einem nur übrig, sich mit den Computergegnern zu messen, was nach einiger Zeit zum berühmten Gähneffekt führt. Die triste detailarme 3-D-Landschaft gibt ihr restliches noch dazu. Ein bißchen mehr Einfallsreichtum hätte hier sicher nicht geschadet. Die Steuerung ist auch nicht sehr genau, was einem dann zusätzlich noch zu schaffen macht, auf dem richtigen Kurs zu bleiben. Darunter leidet natürlich die Spielbarkeit erheblich. Die Musik dudelt im Hintergrund lieblos von der CD runter, dazu gibt es noch ein paar krächzende Motorengeräusche. Hartgesottene Spieler werden sicherlich ein paar Stunden Spaß haben, aber von Langzeitmotivation kann hier keine Rede sein. Dieses Spiel hätte auch ohne weiteres auf ein Modul verbannt werden können. *mn*

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Simulation
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 45%
Musik: 40%
Soundeffekt: 39%

Spielspaß 52%



Redaktionswertung

Panzerrennen
Stellar Fire

Ballerfreaks sind sicher schon über unsere 3DO-Seiten gestolpert. Das dort vorgestellte *Draxon's Revenge* gibt's auch für's Mega CD. Die Grafik ist auch hier feinstes 3D, die Feinde bestehen ebenfalls aus Polygonen. Allerdings sind die Gegner in *Stellar Fire* nicht mit Textures überzogen (damit wäre das Mega Drive schlicht überfordert). Im Gegensatz zur 3DO-Ausgabe hat der Sega-Tank einige Smartbombs auf Lager. Auch die Kanone könnt Ihr zum "Twin-" oder Zickzack-Geschütz aufrüsten, um Eure Trefferquote zu erhöhen. Um zum "Guardian"-Endgegner vorzustoßen, folgt einer Markierung auf Eurem Radar. Das Levelende wird also nicht von einer Abschußzahl bestimmt.



Mit Stellar Fire laßt Ihr's gehörig krachen – und das in feinstem 3D mit schneller Polygongrafik.



geht so

Nach ausgedehnten Action-Stunden mit der 3DO-Version bin ich wohl etwas grafikverwöhnt. Trotzdem möchte ich die Sega-Ausgabe nicht miesmachen. Was dem Mega-CD-Besitzer mit *Stellar Fire* geboten wird, ist flotte Minimalgrafik mit viel Action und bärenstarker Rockmusik. Die verschiedenen Feinde verlangen zudem ein gehöriges Quantum an Taktik. Während Ihr die geflügelten "Skimmer" beispielweise mit einem vorgezielten Bug-Treffer erledigt, empfiehlt sich bei vierbeinigen Gegnern die Jagd durch Verfolgung. Durch die gebotene Action bleibt das Spiel recht lange spannend. Wie auf dem 3DO verspricht allerdings das fulminate Intro weit mehr, als das Spiel von der Grafik her zu halten vermag. Im Rahmen der Möglichkeiten des Mega CDs ist die Umsetzung jedoch gelungen und von ausgereifter Spielbarkeit. Action-Fans werden zufrieden sein. *jb*

System: Mega CD
Spieletyp: Actionspiel

Hersteller: Dynamix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 56%
Musik: 76%
Soundeffekt: 45%
Spielspaß 63%

MEGA CD

Redaktionswertung

Muß man mögen
Sewer Shark

In Zukunft fristet die Menschheit ein düsteres Dasein unter Tage. Ein verschlungenes Kanalsystem sichert die Versorgung. Es muß regelmäßig von mutierten Biestern gesäubert werden. Ein paar arme Irre lassen sich immer wieder für den Job gewinnen, mit einem bewaffneten Gleiter im Kanalsystem auf Monsterjagd zu gehen, denn als Belohnung winkt ein Plätzchen in Solar City, dem einzigen Fleckchen unter freiem Himmel. Ihr heizt mit irrwitziger Geschwindigkeit durch die Kanäle und ballert auf alles, was sich bewegt. Das Fadenkreuz der Kanone steuert Ihr mit dem Joypad. Überall verzweigen Kanäle zu einem undurchdringlichen Labyrinth. Um nicht an der nächstbesten Betonmauer zu enden, gibt Euch eine Erkundungsdrohne Navigationshinweise: "Twelve, Six, Three" heißt "Hoch, runter, rechts abbiegen". Einerseits dürft Ihr kaum eines der Biester verfehlen, um Eure Aufgabe zu meistern, andererseits kostet jeder unnötige Schuß kostbare Energie. Die könnt Ihr nur wiedergewinnen, indem Ihr an den äußerst seltenen Ladestationen ein schnelles Manöver ausführt.

Folgt den Kommandos der Navigationszentrale und säubert die Kanalisation von mutierten Organismen!



gut

In Sewer Shark wird fast ausschließlich geballert. Die Herausforderung liegt in der Konzentrationsanforderung. Reagiert Ihr nicht rechtzeitig auf die Richtungsangaben oder verpaßt Ihr eine Ladestation, ist ein Leben schnell ausgehaucht. Im Gegensatz zu anderen interaktiven Filmen könnt Ihr halbwegs einschätzen, was auf Euch zukommt. Ihr müßt den Spielablauf nicht Schritt für Schritt auswendig lernen (die Wege ändern sich eh von Spiel zu Spiel). Konzentration ist alles. Sonderlich abwechslungsreich ist das Ganze allerdings nicht gerade. *hu*

System: Mega CD
Spieletyp: Interactiver Film

Hersteller: Digital Pictures
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 66%
Musik: 58%
Soundeffekt: 72%
Spielspaß 68%

MEGA CD

Redaktionswertung

MEGA CD

Spätzünder
Hook

Was Super-Nintendo-Besitzer schon vor mehr als einem Jahr entzückte, dürfen Mega-CD-Besitzer nun auch durchstreifen. Das Leveldesign wurde dabei originalgetreu vom Super Nintendo übernommen (deshalb halten sich die Levels auch nicht unbedingt an den Film). Als Peter Pan schleicht Ihr durch Fantasy-Gefilde wie Wälder voller Trolle oder vereiste Winterlandschaften mit patroullierenden Piraten und heizt allem, was sich bewegt, mit Eurem scharfen Dolch ein. Ab und zu finden sich auch Feen, die Sternenstaub verstreuen. Hier solltet Ihr Eure Flugenergie aufladen, die für die selbstscrollenden Stages über den Wolken oder im Inneren von Captain Hooks Piratenschiff dringend vonnöten ist. Vor Euch liegt ein langer Weg. Die ganze Insel der Piraten mit allen Stützpunkten und Gefahrenstellen wie Wasserfällen und lichtarmen Höhlen wollen von lichtscheuem Gesindel gesäubert werden. Der Obermotz am Levelende versteht sich fast von selbst.



Hook auf dem Mega CD weist eine frappierende Ähnlichkeit zur Nintendo-Variante auf – auch in der Zähigkeit der Steuerung



gut

Diese Version ist nahezu identisch mit dem Nintendo-Vorgänger. Leider wurde auch die extrem gewöhnungsbedürftige Steuerung des Helden nicht verbessert: Nach wie vor bewegt sich Peter Pan unglaublich zäh und langsam. Dafür wird der Spieler aber mit einem kinoreifen klassischen Soundtrack entschädigt, der auch die geringere Farbpalette des Mega-CDs schnell vergessen läßt. Grafikmäßig mußten sowieso keine großen Abstriche gemacht werden, da die Nintendo-Version keinerlei Mode-7-Effekte enthielt. Was unterm Strich also bleibt, ist ein überdurchschnittliches, aber gewöhnungsbedürftiges Jump'n'Run mit exzellenter Musik. *rk*

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sony Imagesoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 69%
Musik: 81%
Soundeffekt: 67%

Spielspaß 72%

Redaktionswertung

MEGA CD

Veilchen
Prize Fighter

Derzeit scheinen Box-Simulationen wieder Auferstehung zu feiern. Nach *Boxing Legends of the Ring* und *Greatest Heavyweights* (Test in dieser Ausgabe) erreichte uns auch ein Mega-CD-Ringspektakel. In *Prize Fighter* werdet Ihr in die glorreiche Zeit des Boxsports zurückversetzt. In bester Schwarzweiß-Filmqualität tretet Ihr gegen vier echte Schauspieler als Kontrahenten an. Nach einem äußerst opulenten Film-Intro, in dem Ihr als "Kid" den Weg aus Eurer Sicht in Begleitung des nervösen Trainers von der Kabine durch die begeisterten Menschenmassen hindurch bis in die Ringseile bestreitet, geht's zur Sache. Aus Eurer Sicht seht Ihr praktisch einen Realfilm ablaufen. Einer der vier menschlichen Boxer beharkt Euch und Ihr wehrt Euch nach Kräften mit Blocks und Haken. Hat sich Euer (Zeichentrick-)Gesicht am unteren Bildschirmrand rot gefüllt, werdet Ihr ausgezählt und erwacht erst Stunden später auf dem kalten Ringboden.





Typisch Mega CD: Tolles Intro, aber spielerisch kein Highlight – Boxen als interaktiver Film ist nicht jedermanns Sache



na ja

Nach dem Einschalten war ich erstmal restlos begeistert. Die tolle Atmosphäre mit dem nostalgischen Schwarzweiß-Touch und den vielen Charakteren, die Euch vor Kampfbeginn noch was zu sagen haben (elegante Lady mit Sohn: "Der Kleine will es auch mal so weit bringen wie Sie") sorgt schon für Stimmung. Doch als beim eigentlichen Kampf der Spielbildschirm auf etwa ein Viertel der ursprünglichen Größe zusammenschrumpft, macht sich Ernüchterung breit. Auch habt Ihr nach diesem Schock nie das Gefühl, wirklich in den Kampf einzugreifen, sondern nur einem Film zuzusehen. Liebe Freunde von Sega US, das war ein netter Versuch, der allerdings spielerisch noch wesentlich ausgereifter werden muß. *rk*

System: Mega CD
Spieletyp: Box-Simulation

Hersteller: Digital Pictures
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Optionsmenü, Save-Funktion, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 52%
Musik: 5%
Soundeffekt: 44%

Spielspaß 35%

Redaktionswertung



Mit Niels erlebt Ihr die tollsten Abenteuer. Landstalker fesselt vom ersten bis zum letzten Bildschirm.



Die Schatzinsel

Landstalker

Eigentlich war die deutschsprachige Version ja schon für Herbst letzten Jahres angekündigt. So hat sich Sega eben das Weihnachtsgeschäft entgehen lassen. Jetzt ist das "Zelda fürs Mega Drive" jedenfalls zu haben. Nach einer kurzen, aber schmerzhaften Einleitung erwacht der Held Niels im Dorf Massan aus dem Koma. Von den dort ansässigen Bärchis erfahrt Ihr Eure Mission, und los geht's. Das Spielgeschehen seht Ihr in isometrischer Ansicht, das heißt aus 45 Grad von schräg oben. Das Spiel besteht aus Einzelbildschirmen, die beim Verlassen umgeblättert werden. Im Gegensatz zu anderen Spielen aus dem Hause Climax wurde bei *Landstalker* auf eine Icon-Steuerung verzichtet. Mit "Schlagen", "Aufheben" und "Springen" kommt Ihr durch ganz Merkator Island. Auf der Suche nach dem legendären Schatz von König Nolo steht Euch dabei eine kleine Elfe namens Flora zur Seite, die Euch im Fall des Falles durch ein Continue zum Leben erweckt und ab und zu Tips gibt. Auch sonst redet Ihr viel mit Passanten, um wichtige Informationen zu erhalten. Unterwegs findet Ihr stärkere Schwerter. In Kampfpausen lädt sich Euere Klinge (ab Stufe 2) auf, um beim nächsten Schlag eine verheerende Wirkung zu haben. Auch Helme und Rüstungen gibt's zu entdecken. Wie bei *Zelda 3*, ist der Weg zum nächsten Teil des Spiels erst offen, wenn Ihr die anstehende Mission erledigt habt. Neben der freien Landschaft durchforstet Ihr unzählige Dungeons nach magischen Gegenständen, Schlüsseln und Personen. Wer das 16 MBit große Spiel nicht in einem Zug durchzocken will, läßt seinen Spielstand mittels Eintrag im Heldenbuch in jeder Kirche abspeichern.









Die ganze Machart erinnert stark an Zelda 3, auch wenn die isometrische Perspektive den Schwierigkeitsgrad in die Höhe treibt.



Alle Achtung: Was Climax mit *Landstalker* abliefert, hat Klasse (und Masse). Mit vielen Aufträgen und zahllosen Puzzles werdet Ihr lange auf Trab gehalten. Das Spiel steckt voller guter Ideen für die richtige Atmosphäre. Ihr habt Euch schnell in die Rolle von Niels hineinversetzt. Mit der guten Grafik und der genialen Begleitmusik kommt zusätzlich Stimmung auf. Leider hat die Spielbarkeit eine kleine Macke: Durch die isometrische Ansicht geht zu oft die Übersicht verloren. Müßt Ihr von einer Plattform zur anderen hüpfen, kommt oft Unklarheit über die tatsächliche Position der nächsten Plattform auf. Ein Fehltritt reicht aber meist aus, um ein Bildschirmleben zu verlieren. Auch die Steuerung leidet etwas unter der Isometrie. Die "Halbrichtungen" sind nicht jedermanns Sache. Wer jedoch genügend Ausdauer mitbringt, um das riesige Merkator Island nach König Nolos Schatz zu durchforsten, läßt sich von so etwas nicht einschüchtern. Gelegentlich wünscht man sich allenfalls eine Abkürzung, um sich die ewige Rennerei zu ersparen. Adventure-Freaks und Dungeon-Stöberer sind mit *Landstalker* für lange Zeit weg vom Fenster. ***jb***



System: Mega Drive
Spieletyp: Adventure

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 71%
Musik: 71%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung



Mit dem Hubschrauber im Hintergrund hat es was auf sich...



Slash kämpft nicht gerade elegant – aber wirkungsvoll!

VIDEO GAMES CLASSIC

Ewig ohne Zähne

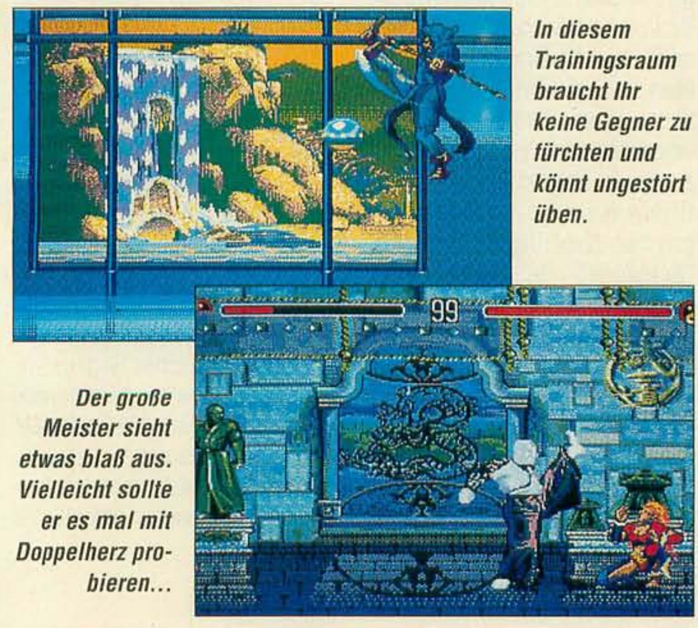
Eternal Champions



Oh hätte der Kerl doch nur seine Socken gewechselt!

Mortal Kombat hat eingeschlagen wie eine Bombe – und zwar im negativen wie im positiven Sinn: Die uralte Diskussion um Gewalt zur Unterhaltung brach vor allem außerhalb der Videospielszene erneut mit heiligem Eifer los, es ist wahrscheinlich nur noch eine Frage der Zeit, bis Acclaims Prügelepos auf dem Index landet. Andererseits hat kaum ein Spiel in den letzten Monaten derart viele Vorbestellungen und Abverkäufe verbuchen können wie *Mortal Kombat*. Sega setzt nun mit *Eternal Champions* abermals auf schnelle Fäuste, bemüht sich aber gleichzeitig um ein friedfertigeres und sportbetontes Image. Bluttriefende Enthauptungsszenen werdet Ihr in *Eternal Champions* also vergeblich suchen, wenn auch Mutantenknabe Midknight schon mal nach verlorenem Fight als vertrocknetes Gerippe in sich zusammenrasselt oder die Damen und Herren der prügelnden Zunft bei allzu liebevoller Gesichtmassage dezent ein paar rote Tröpfchen ausspucken.

Die Story des 24-MBit-Epos ist relativ schnell geklärt und wie immer ziemlich bedeutungslos: Der Eternal Fighter, ein unsterblicher Großmeister, sucht sich neun Kämpfer aus neun Zeitepochen zusammen, um irgendwelche aus den Fugen geratene Gleichgewichte wiederherzustellen und damit die Welt vor dem Bösen zu bewahren. Um den Besten der Besten zu finden, organisiert er ein Turnier, an dessen Ende er selbst gegen den Sieger antritt. Herausragendes Merkmal von *Eternal Champions* im Vergleich zu anderen Beat 'em Ups sind die mannigfaltigen Trainingsmöglichkeiten: Bevor Ihr auch nur den Schatten des ersten Gegner zu Gesicht bekommt, könnt Ihr Eure Techniken z. B. an Metallkugeln üben. In der "Dexterity Sphere" schwebt eine solche Kugel in zufälliger Bahn von der Decke. Trefft Ihr sie richtig, erhaltet Ihr Punkte gutgeschrieben. Die nächste Kugel kommt etwas schneller und gemeiner geflogen und so geht das immer hektischer, bis Ihr einmal danebenhaut und die Kugel Euch unvorbereitet erwischt. Ein solcher Treffer zieht Euch Energie ab. Ist die am Ende, erhaltet Ihr eine Bewertung anhand der Punktzahl. Eine Herausforderung ganz besonderer Art ist der Battle-



In diesem Trainingsraum braucht Ihr keine Gegner zu fürchten und könnt ungestört üben.

Der große Meister sieht etwas blaß aus. Vielleicht sollte er es mal mit Doppelherz probieren...



Xaviers mittelalterliche Szenerie bietet reizvolle Details

Wählt Euren Eternal Champion!

Kennt Ihr Euch im Kampfsport aus? Habt Ihr ein großes Vorbild? Einen Großmeister, einen Sensai? Wir wollen von Euch wissen, welche Meister der Kampfkünste Ihr am höchsten einschätzt. Einzige Bedingung: Er oder sie darf keine Kunstfigur sein, sondern muß wirklich mal gelebt haben oder noch leben. Darf natürlich auch ein Schauspieler sein. Wir werten Eure Einsendungen aus und veröffentlichen dann ein Kurzportrait des Fighters in einer der nächsten Ausgaben. Zu gewinnen gibt's zehn Original *Eternal Champions* sowie 50 Eternal-Champions-T-Shirts.

Room: Hier perfektioniert Ihr Euer Reaktionsvermögen, indem neben dem eigentlichen Gegner noch allerlei Gemeinheiten im Raum untergebracht sind: Kreissägen, Elektroschocks, Tretminen, Selbstschußanlagen und andere Nettigkeiten. Vor Betreten des Raums könnt Ihr sie in einer Tabelle einzeln oder in Gruppen aktivieren.

Solisten dürften im höchsten Skill-Level eine Weile an den genial deckenden Computergegnern zu beißen haben, während mehrere Spieler sich am oberfeinen Play-Off-Turniermode, dem Roundabout, oder einfach nur im direkten Zweikampf vernügen. Hier wählt jeder einen beliebigen Fighter, sogar den Hintergrund dürft Ihr bestimmen.

super

Trotz der 24 MBit Speicherplatz und allem Super-Hyper-Mega-Geschrei ist *Eternal Champions* ein Beat 'em Up konventioneller Machart. Im Gegensatz zu den digitalisierten Filmfiguren aus *Mortal Kombat* setzt Sega auf gezeichnete Fighter und Hintergründe. Besonders im höchsten Schwierigkeitsgrad oder in der hohen Geschwindigkeitsstufe vermißt man die eine oder andere Animationsphase, um den Kämpfern fließendere Bewegungen zu verleihen. Da turnen trotz guter Bewegungsstudien sogar die gelenkigen Ladies recht ruckartig. Andererseits strotzen die Hintergrundgrafiken nur so vor Details: hier ein animiertes Huhn mit Küken, ein herannahender Hubschrauber am Horizont, da der Henker mit blitzendem Beil, dort ein großer vorbeirollender Oldtimer, eine Frau an der Kinokasse. Beeindruckend die Menge lustiger Zwischensequenzen: Verliert Ihr z. B. ein Match in Slashs Stage, taucht manchmal ein T-Rex auf, der den Verlierer genüßlich verschlingt. Oder wie wär's mit dem dienstbeflissenen Putzroboter, der bei R.A.X. ausgeschlagene Zähne aufwischt? Der Hubschrauber, der den besiegten Gegner von der Platte bombt? Obwohl 14 Musikstücke zum Spiel gehören, können sie nicht voll überzeugen. Die Melodien dudeln steril vor sich hin und erinnern eher an Casio-Weckuhren als an Champions. Zu welchen Leistungen das Mega Drive fähig ist, beweist z. B. die Musik in *Toejam & Earl*. Viel besser dagegen klingen die über 100 verschiedenen Soundeffekte, wenn auch manchmal über weite Strecken außer Schlaggeräuschen wenig zu hören ist. Ein paar zusätzliche Schnaufer, Ächzer und blöde Bemerkungen wären toll gewesen. Letztendlich kommt's aber hauptsächlich auf die Spielbarkeit an – und die ist hervorragend gelungen. Einige interessante Special-Moves, eine präzise, ausgeklügelte und sensible Steuerung (allerdings nur mit 6-Button-Joypad) sowie ein ausgewogenes Kräfteverhältnis sorgen für anhaltenden Spielspaß.

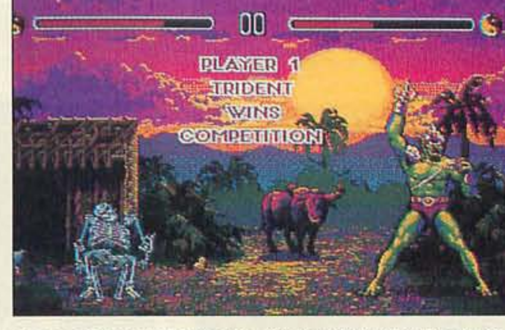
Die Mischung aus Training, Turnieren und Story läßt Raum für Abwechslung, die teilweise unkonventionellen und ulkigen Techniken (Slashs Headbanger-Keule, Xaviers Schlangenstab, Midknights Hirnsauger), reizen zum Ausprobieren. Besser als *Street Fighter II*? Besser als *Mortal Kombat*? Nicht besser aber anders. Nicht billig, aber auf jeden Fall empfehlenswert. *hu*



Ein echter Blade-Runner argumentiert mit den Füßen am besten...



Blade hat Probleme mit schnellen Bewegungen.



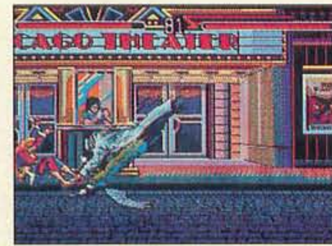
Larcen Taylor zeigt seine Geier-Sturzflug-Technik



Nicht umsonst trägt Shadow ihren Namen...



...allerdings liebt auch RAX flackerndes Zwielicht.



Da bröselt er hin: Midknight macht Drei-Sekunden-Diät.



System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Turniersystem, 3 Geschwindigkeiten, 8 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 80%
Musik: 48%
Soundeffekt: 64%
Spielspaß **81%**

Redaktionswertung



Lästig, lästig: Die Erdlinge sind auf Funkotron gelandet und richten nur Unfug an

VIDEO GAMES CLASSIC

Supercoolfunkey!!

Toejam & Earl 2

Etwas seltsam kommt's ja schon – in einer Zeit, in der Techno und Hiphop regieren, bringt Sega ein Funk-Spiel auf den Markt. In ihrem ersten Abenteuer (1991) blieben die beiden groovigen Kosmo-Komiker mit einer Bruchlandung auf der Erde hängen und mußten die verstreuten Raumschiffteile einsammeln. Heutzutage liegt der Fall etwas anders: Der Heimatplanet von Toejam und Earl mit dem schönen und vielsagenden Namen Funkotron wird von einer Touristeninvasion heimgesucht. Die unerwünschten Menschen (im Spiel "Erdlinge" genannt) benehmen sich, wie das Touristen von der Erde eben so tun. Sie ärgern die Einheimischen, knipsen blöde Fotos von allem und jedem und verhalten sich ansonsten weder musikalisch noch locker. Da die Funky-Kumpels Toejam und Earl ja schon Erfahrungen mit der Menschhheit sammeln durften, wird ihnen flugs die Aufgabe der Planetensäuberung aufgebrummt. Aufgezogen ist *Toejam & Earl 2* als Jump'n'Run in Seitenansicht. Gespielt wird vorzugsweise zu zweit, als einzelner Held dürft Ihr jedoch auch antreten. Euer Job ist's, die Menschen und ihre Mitbringsel (Pudel, Gorillas etc.) mit Gläsern zu beschmeißen und einzuwecken. Habt Ihr alle Erdlinge eines Levels eingemacht, werden die Gläser in einer Rakete verstaut und zur Erde zurückgeschickt. Dann erst katapultiert Euch ein Freund in einer witzigen Zwischensequenz zum nächsten Level. Mit viel Abwechslung und Gags wird der Spieler bei Laune gehalten. Hinter jedem Busch und auf jedem Baum kann sich ein nützliches Extra befinden. So findet Ihr "Funk-Scans", die Euch die Bonusgegenstände und Gefahren in der näheren Umgebung anzeigen, Panikknöpfe zum hektischen Abflitzen und normale "Funks", mit denen Ihr Euch kurzerhand aus einer Gefahrenzone beamt. Mit Schalterpuzzles gelangt Ihr in die "Hyper-Funk-Zone". In dieser Bonusstufe rennt Ihr in psychodelischer Grafik über Berg und Tal und sammelt Extras auf. Ist die vorgegebene Zeit abgelaufen, oder duckt Ihr Euch vor einem Ausgang nicht rechtzeitig, werdet Ihr wieder nach Funkotron teleportiert. In einem anderen Subgame trefft Ihr auf einen Kumpel mit einem Ghettoblaster. Dieser gibt Euch einen Rhythmus vor, den Ihr mit den Joypad-Tasten nachspielt. Je nach Gelingen werdet Ihr zwischen "lame" und "awesome" eingestuft und erhaltet entsprechend Extras. Dazu gibt's jede Menge Geheimräume und Gags, um den (die) Spieler bei Laune zu halten. Was






Wo Ihr auf Bekannte trefft, riecht's nach Bonus. Sie übernehmen den Level-Sprung und verteilen Extra-Funks. Erklärungen gibt's im Intro.



Alles eine Frage von Coolness: In der Hyper-Funk-Zone wimmelt es von Extras und Bonus für Geschickte



Wenn ein Erdling auftaucht, ist Hektik angesagt: Hier hift nur Gläserschmeißen und flottes Einmachen



Die Heimwärts-Rakete besiegelt das Schicksal der Menschheit auf Funkotron







Coole Gags ohne Ende: Von der Geisterkuh über die Lachnummer im Pappkarton bis zum Blasenreiten werdet Ihr bestens unterhalten

MEGA DRIVE

sich im Spiel an Text tummelt, wird in deutsch mit flottem Funk-Slang angezeigt. Das Soundmenü läuft beispielsweise unter dem Arbeitstitel "Mucke". Die musikalische Begleitung besteht aus 13 groovigen Funky-Tunes, die je nach Situation das Geschehen mit dem richtigen Beat unterlegen.



Für eine möglichst kurze Zusammenfassung reicht unsere Dachzeile "Supercoolfunkey" fast schon aus. Kein anderes Wort beschreibt *Toejam & Earl 2* treffender. Die beiden Charaktere zählen zum Witzigsten, was das Mega Drive derzeit zu bieten hat. Die Kerls sind glänzend animiert und machen beim Abhotten oder "Gimme Five" so richtig Laune. Der Levelaufbau ist gut durchdacht und das Bonussystem trägt zur Langzeitmotivation bei. Über die gesamte Distanz wird der Spieler durch die groovigen Themen zum Mittappen verführt. Die Soundeffekte (z.B. beim "Blasenreiten") verursachen ihrerseits so manchen Lacher. Um das Maximum an Spielspaß aus dem Modul herauszukitzeln, solltet Ihr unbedingt zu zweit abzappeln. Dem eingespielten Duo eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten und sogar noch mehr Gags. Wir waren entzückt, zu sehen, daß sich aus einer guten Idee (Teil 1: reichlich witzig, wenn auch spielerisch nicht ganz ausgereift) ein hitverdächtiger Nachfolger züchten läßt. Die Aufmachung als Seitenansicht-Jump'n'Run tut ihr übriges dazu. Um's kurz zu machen: "Alleine echt witzig, zu zweit echtes Bauchmuskeltraining". Auch *Aladdin*-verwöhnte Mega-Drive-Besitzer werden mit *Toejam & Earl 2* eine Menge zu lachen haben. *jb*



Trotz der feinen und aufwendigen Animation der Spaßgesellen sind die Kosmo-Kumpels einwandfrei steuerbar

System: Mega Drive
Spieletyp: Funk'n'Run

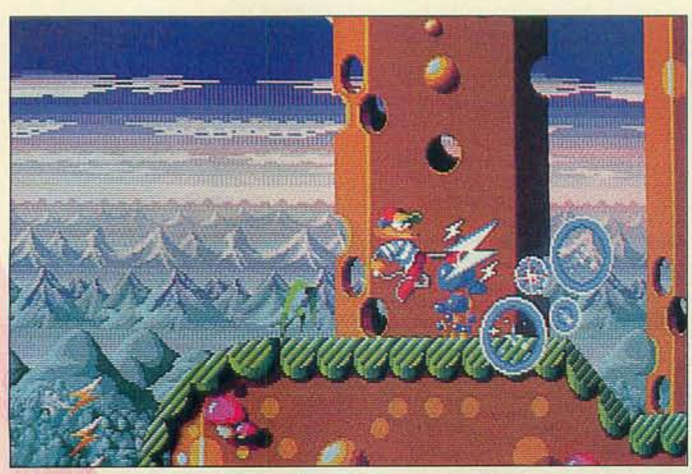
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 76%
Musik: 72%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung


Mit einem beherzten Tritt ins Getriebe vermeidet Socket zeitraubende Diskussionen mit aggressiven Gegnern


Auf geht's Buam: Senkrechte Wände überwindet Socket mit Hilfe der Katapulte am linken Bildrand


HInter dieser Tür verbirgt sich ein Bonuslevel


Socket goes like a rocket: Steinklötze als Lift


Bonuslevel mit zwei Ebenen: vor und hinter dem Zaun


Da geht dem Level-Endboß doch gleich der Hut hoch...

Grüße an den Igel

Socket

Gut abgekupfert ist immer noch besser als schlecht erfunden, werden sich die Spieledesigner bei Vic Tokai gedacht haben, als sie *Socket* "erfanden": Hätte der Held nicht seinen doofen Stromkabel-Schwanz mit Stecker am Ende und hätte er statt seines gelben Entenschnabels und der bunten Schirmmütze etwas mehr Stacheln, man könnte ihn glatt mit Segas Wappentier verwechseln. Sonic sammelt Ringlein, Socket Blitze. Sonic verdient seine Brötchen mit Raserei, Socket auch. Statt den bösen "Dr. Robotnik" gibt's den "Time-Dominator", sogar die Geschichte mit den Zeitreisen (aus Sonic CD) ist geklaut. *Sonic CD* bietet neben dem Hauptspiel einen zusätzlichen Highspeed-Teil, Socket auch (mit sieben Stages). Eine der Unterstages in Socket heißt sogar (!) "Emerald Forest". Natürlich dürfen auch einige Flipperelemente à la *Sonic Spinball* nicht fehlen, ebensowenig wie Highspeed-Loopings, schwingende Keulen, hinterhältig angebrachte Stacheln sowie insgesamt vier Bonusstages. Das Hauptspiel umfaßt sieben Levels mit jeweils drei Stages. Socket rennt los und sammelt Extras auf, die ihm für kurze Zeit feindfreies Gebiet sichern, einen Schutzschild verleihen oder Extraleben bescheren. Sputen muß sich der Kleine gewaltig, denn mit jeder Sekunde sinkt seine Akkuladung, die er nur durch ständiges Blitze-Aufsammeln vor dem schnellen Zusammenbruch bewahren kann. Ladestationen gibt's immer erst am Ende jeder Stage, während dem Kerlchen an vielen gemeinen Stellen zusätzlich Energie stiften geht. Die sieben High-Speed-Stages unterscheiden sich vom Hauptspiel geringfügig in Aufbau und Gestaltung. Hier verliert Socket keine Energie, nur reine Geschwindigkeit ist gefragt. Gute Spieler absolvieren ein High-speed-Level wie einen 400-Meter-Sprint in 20 bis 60 Sekunden und feilen an Bestzeiten, die sie in der Highscoreliste eintragen (keine Batterie).



Darf man amerikanischen Fachzeitschriften glauben, kommt Vic Tokais Sammelsurium geklauter Konzepte bei vielen US-Kids sogar besser an als Sonic. Socket spielt sich tatsächlich flüssiger als Sonic – weil es einfacher ist. Dafür erkunden gute Spieler innerhalb weniger Stunden jeden Winkel, jeden Gegner, jede Bonusstage und jedes Extra. Für einen "spiel's nochmal Sam"-Effekt sind jedoch weder Sound noch Grafik spektakulär genug. In den letzten beiden Levels zieht der Schwierigkeitsgrad zwar etwas an, liegt aber immer unter dem von Sonic 1 bzw. 2 auf Mega Drive. Pluspunkte gibt's dagegen für die vier originellen Bonuslevels, die Euch vor immer neue Aufgaben stellen, sowie für die rasanten Highspeed-Stages und das astreine Scrolling. Socket macht Spaß – aber eben nicht sehr lange. *hu*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Vic Tokai
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:	71%
Musik:	67%
Soundeffekt:	52%
Spielspaß	72%

Redaktionswertung



Im Slalom den Müllberg hinab, daß die Funken nur so fliegen



Es muß nicht immer Blut spritzen oder reihenweise Köpfe rollen, um einen halbwegs überzeugenden Background für Ballerspaß zu finden. Daß man einem Videospiel auch gesellschaftskritische Gedanken mitgeben kann – ohne erhobenen Zeigefinger – ist eine durchaus erfreuliche Entwicklung. Die Grafik ist angenehm luftig. Mit gezielt feinen Strichen zaubern die Designer raffiniert Geschwindigkeiten, die einem förmlich die Mütze vom Kopf blasen. Wer genügend motorisierte Umweltsünder und Kettensägen-Robbies von den Plattformen geklatscht hat, kann sich im Optionsmenü weiterbilden. An Hand von Quizfragen wird nämlich nach jedem bestandenen Level Euer Umweltbewußtsein getestet. Das übermütige Plappermaul der Beutelratte läßt sich von "geschwätzig" über "kleinlaut" auf "stumm" stellen. *mn*

Rettet den Regenwald

Awesome Possum

Was können Kinder gegen die Vernichtung des Regenwalds tun? "Aufkaufen!" sagt ein 9jähriger Schüler aus Schweden und sammelte mit seiner Schulklasse 5 Millionen Mark, die 23.000 Hektar Wald vor dem Kahlschlag retteten. Dieses Beispiel stellt Videospiele-Designer Tengen der neuen Umwelt-Hopserei *Awesome Possum* voran. Und obwohl *Awesome Possum*, die respektable Beutelratte, in erster Linie Spaß machen soll, darf ausnahmsweise auch das Engagement für Jugend und Umweltschutz lobenswerte Erwährung finden. Die Vorgeschichte zum Spiel wird in einer bunten Comic-Beilage erzählt: Friedliche Waldbewohner werden Opfer der Kettensägen-Mafia. Mit eiserner Hand "kultivieren" Panzerwagen und Roboter den Lebensraum – parkplatzgerecht. Im Spiel legt die Ratte gleich ein atemberaubendes Tempo vor. Als unbesiegbarer Kugelblitz schüttelt Possum – in bekannter Sonic-Manier – sägende Blechkumpane von den Bäumen. Zu dritt, unsere Beutelratte verbündet sich mit "Killer-Bee", eine entfernte Schwester von Biene Maja, und dem Rhinozerus "Rad Rhino", macht sich die Greenpeace-Filiale auf, Dr. Machino auf die Müllhalden zu verfrachten. Doch auf den Obermotz trefft Ihr erst in der Abschlußrunde. Auf dem Weg sammelt Ihr wiederverwertbare Stoffe, Energiesymbole und entdeckt versteckte Geheimlevels. Possums frecher Rattentrick: Wird er getroffen, legt er sich platt auf den Boden und spielt "tote Ratte". Und die Feinde fallen drauf rein! Vier Welten sind in rasender Jump'n'Run-Manier zu meistern: Regenwald, Unterwasserhöhlen, arktische Polgebiete sowie Dr. Machinos Hi-Tech-Imperium. Jede Welt besteht aus drei normalen sowie drei Bonus-Levels und natürlich dem obligatorischem Endgegner. Zum Showdown erwartet Euch Dr. Machino im "Fort zur stinkigen Müllendlagerstätte".







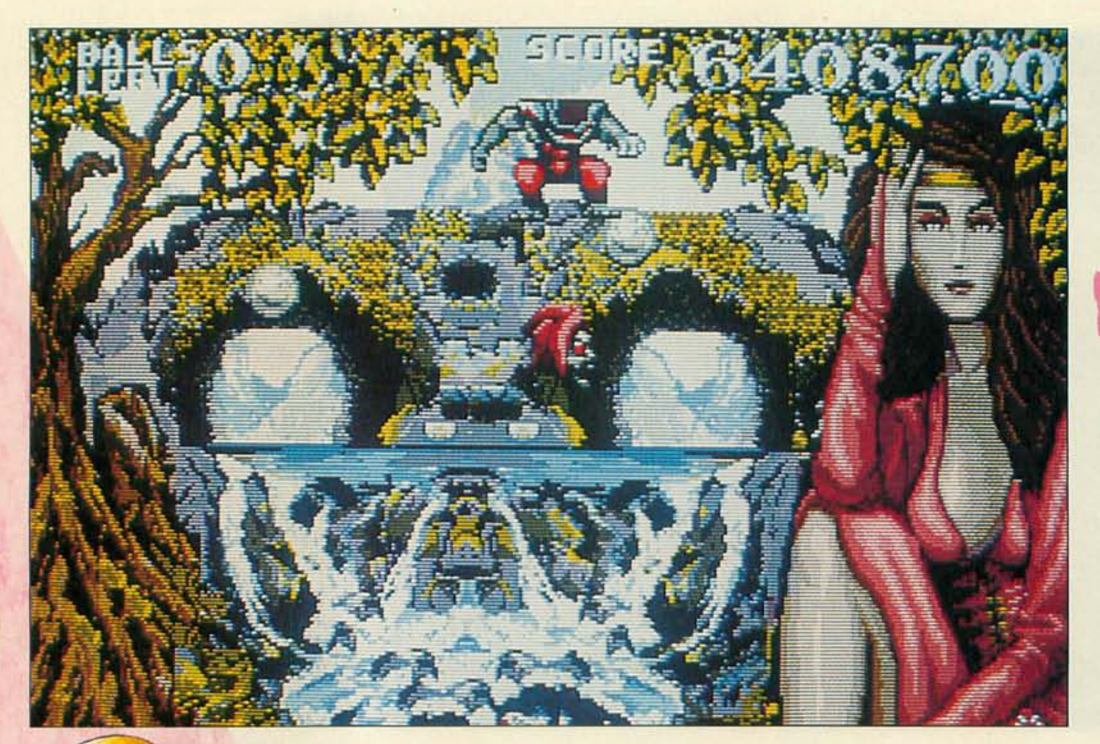
Die Kettensägen-Mafia macht dem Regenwald das Leben schwer. Auch unter Wasser fault und stinkt eine ölige Brühe vor sich hin.

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Quiz-Einlagen
Hersteller: Tengen
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundoption, Batterie, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 64%
Musik: 62%
Soundeffekt: 61%

Spielspaß **67%**

Redaktionswertung



Bei derart stilvoller Levelgestaltung entwischt einem schon mal ein Ball vor lauter Schielen

VIDEO GAMES CLASSIC

Ein Höllenspaß

Dragon's Revenge

Flipper-Fans werden bald nicht mehr ohne Mega-Drive auskommen: Nach dem erstklassigen *Sonic Spinball* erscheint jetzt von Tengen der Nachfolger des Flipper-Oldies *Dragon's Fury* (hieß in Japan *Devil Crash*). Wie beim Vorgänger handelt es sich nicht um einen normalen Flipper mit Kugelfanglöchern, Jet-Bumpern und Rampen. Die Besonderheit liegt am Spielfeld. Überall stößt die Silberkugel auf Drachenskulpturen, Feengesichter und andere Monsterfratzen, die bei Berührung eine Legion von Trollen, Zombies und anderen Zeitgenossen ausspucken. Habt Ihr sie mit Euren Flipperfingern abgeschossen, öffnet sich das gefräßige Maul des Monsters, aus dem die Höllenbrut entsprungen ist. Trefft Ihr hinein, gelangt Ihr in ein Bonusspielfeld. Diese werden des öfteren von leichtbekleideten, schwertschwingenden Amazonen verziert. Räumt Ihr hier alle Monster ab, ist die Bonusrunde geschafft, Ihr erhaltet einen Extraball und notiert Euch besser das zugehörige Paßwort. Von diesen (teilweise äußerst schwer erreichbaren) Zusatzspielfeldern, die schon den Reiz des Vorgängers ausmachten, gibt's aufgrund der Abmessung des eigentlichen Flippers ziemlich viele. Der Tummelplatz übler Horrorgestalten teilt sich in drei Ebenen mit jeweils zwei bzw. drei Flipperfingern, von denen sich jeweils eine auf dem Bildschirm befindet. Rutscht Euch die Silberkugel durch ein Paar, scrollt *Dragon's Revenge* sofort zum drunterliegenden Feld. Doch damit nicht genug: Links und rechts vom 3-Ebenen-Spielfeld könnt Ihr die Kugel mittels gezielten Schüssen ebenfalls hinbugsieren. Dort erwarten Euch dann weitere Chancen auf Bonus-Playfields. Habt Ihr Eure fünf Kugeln verheizt, erhaltet Ihr wie bei einem echten Flipper durch ein Glücksspiel noch die Chance auf einen Extraball (statt eines Freispiels).

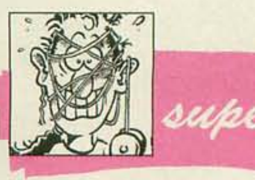








Braucht jemand Motive für ein cooles Tattoo oder die Tanklackierung von seiner Harley? Hier gibt's morbide Anregungen ohne Ende.



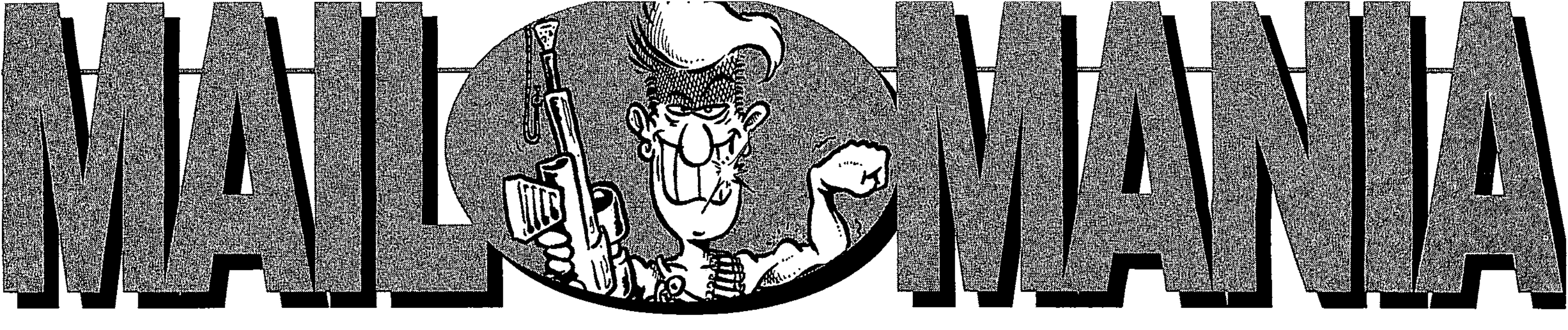
super

Dragon's Revenge spielt sich aufgrund des riesigen Spielfelds und der Unmenge von Einlochmöglichkeiten und Sprites traumhaft. Der Kugelverlauf ist absolut realistisch und hängt in puncto Geschwindigkeit bei schnellen Schüssen auch Speed-Wunder Sonic ab. Schade nur, daß das Spektakel nach einigen Stages höllisch schwer wird: Ihr müßt teilweise von drei (!) Troll-Legionen jedes einzelne Tierchen viermal treffen, um weiterzukommen. Hinsichtlich der Soundeffekte kann dem Flipper eine schlüpfrige Zweideutigkeit nicht abgesprochen werden: Bei erfolgreichen Schüssen durch schmale Durchgänge (!) ertönt bisweilen lustvolles weibliches Gestöhne. Abgesehen von dem verhexten Schwierigkeitsgrad kann ich dieses Sequel bedingungslos empfehlen. Ach ja, versucht doch mal das Paßwort HBRJ8RD. *rk*

System: Mega Drive
Spieletyp: Flipper-Simulation
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 78%
Musik: 64%
Soundeffekt: 80%
Spielspaß 80%

Redaktionswertung



Konservative Knochen

Eigentlich fand ich Euch immer ganz gut, doch in letzter Zeit fällt mir auf, wie konservativ Ihr doch seid. Daß das 3DO so schlecht abgeschnitten hat, ist einfach ungerecht. Daniel Lüke, Hannover

Diese Behauptung ist uns derart wichtig, daß wir hier ausnahmsweise eine ausführliche Grundsatzerklärung abgeben.

Wer sagt eigentlich, daß das 3DO schlecht abgeschnitten hat? Kommt es nicht immer auf den Zeitpunkt an, zu dem man eine Bewertung abgibt? Wir haben nie behauptet "das 3DO ist schlecht, es hat keine Chance", sondern "Das 3DO hat Zukunft, aber es ist noch viel zu früh". Wir haben nie gesagt "Das Ding ist so teuer, daß Ihr es vergessen könnt", sondern "Bevor Ihr jetzt 1700 Mark für die Kiste rauswerft, wartet lieber. Das 3DO wird garantiert noch viel billiger. Bis dahin gibt's auch viel ausgereiftere Spiele". Wir haben nie gesagt "Wir halten in alle Ewigkeit an Mega Drive und Super Nintendo fest", sondern "Verkauft Euer Super Nintendo oder Mega Drive etc. noch nicht, denn es lohnt sich noch nicht".

"Wir haben niemals behauptet, das 3DO sei schlecht"

Wenn wir ein Gerät testen, fragen wir uns stets "Was kostet die Kiste und was bekommt Ihr JETZT an Spielspaß dafür?" Als Maßstab dienen immer die Geräte, die auf dem Markt sind. Die meisten von Euch erwarten ganz zu Recht eine Entscheidungshilfe von uns: "Worauf soll ich sparen?", "Ist mein Gerät schon veraltet?".

Was würde passieren, wenn wir lauthals losposaunen würden: "Hurraaa, die neue Kiste ist geil, schmeißt Euer altes Gerät augenblicklich auf den Müll und 1700 Eier für ein Import-3DO zum Fenster raus"? Zuerst wären all jene sauer, die das Importgerät nicht anschließen können, weil sie keinen NTSC-tauglichen Monitor besitzen. Na gut, der Trick mit dem SVHS-Anschluß ist ja nicht unlösbar. Dann kämen alle gerannt, die Ihr Super Nintendo oder Mega Drive mit 60 Spielen verkaufen mußten, um sich das 3DO überhaupt leisten zu können. Die geliebte 16-Bit-Konsole eingetauscht gegen eine Maschine, die möglicherweise in ein paar Monaten 500 Mark weniger kostet? Die zum Testzeitpunkt kein einziges Spiel vorweisen konnte, das die Hardware auch ausreizt? Das sollen wir empfehlen? Anschließend kämen all diejenigen gerannt, die ihre Spiele oder ihr Zubehör bisher im Kaufhaus oder Spielwarenladen um die Ecke gekauft haben: "Tut uns leid, 3DO führen wir nicht". Spiele und Zubehör gibt's nur bei gutsortierten Importhändlern und da müßt Ihr eventuell mit schmerzhafter Lieferverzögerung rechnen. Das sollen wir empfehlen? Momentan kann kein Mensch abschätzen, wie sich der hervorragende und jetzt schon viel billigere Jaguar entwickelt (Wenn Ihr unsereren Bericht genau gelesen habt: Auch der Jaguar hat trotz toller Features seine Achillesferse. Aber das ist ein anderes Thema). Wie schlägt der Saturn ein? Nintendos Project Reality? Sonys 500-MIPS-Parallelrechner-Konsole? Da sollen wir das 3DO unkritisch bejubeln?

"Die Marktentwicklung ist derzeit kaum abzuschätzen"

Die Frage, ob eine neue Konsole gut ist, ist falsch gestellt. Sie muß vielmehr lauten: Ist sie JETZT gut genug, um sie JETZT zu kaufen? Daher lautet unsere Empfehlung: Wer es sich leisten kann, auf Teufel komm raus immer die neueste Technik zu haben, darf gerne zuschlagen. Er ist ohnehin nicht auf unsere Meinung angewiesen und wird sich lächelnd über die unvermeidlichen Startschwierigkeiten hinwegsetzen. Sicher ist: Er wird eine ganze Menge Kohle verheizen.

"Ein kleiner Zeitvorsprung kostet unverhältnismäßig viel mehr Geld"

Alle anderen brauchen derweil keine Sorgen zu haben, daß sie mit ihrem 16-Bit-Gerät die Zukunft verpassen. Verlaßt Euch drauf: Sobald wir der Meinung sind, daß ein Gerät spruchreif ist, werden wir ganz anders berichten. Eines Tages werden vielleicht 3DO, Jaguar, Saturn oder andere Zukunftsprojekte den Löwenanteil unserer Tests ausmachen. Aber das dauert noch. Wir wären ja schön blöd, uns mit unserem Heftkonzept vom breiten Szeneninteresse zu entfernen. Schließlich wollen wir noch ein paar Jährchen mit VIDEO GAMES Spaß haben. Also testen wir lustig weiter Game Boy, Lynx und NES, geben Euch einen möglichst breiten und ausgewogenen Marktüberblick und werden uns hüten, in irgendeine Richtung abzuheben.

Wir werden die neuen Geräte weiter kritisch beobachten, bis sie beginnen, sich am Markt zu beweisen. Dann bekommen sie die Beachtung, *die* ihnen zusteht.

Bitte schreibt uns dazu Eure Meinung, bei Bedarf diskutieren wir das Thema gerne weiter.

Ein Konsolentest hängt stets vom Zeitpunkt ab, zu dem er gedruckt wird. Da sich die Spieleszene rasend schnell weiterentwickelt, ist es nur fair, wenn wir getreu dem Motto "Was kümmert mich mein Geschwätz von gestern" unseren Standpunkt zu einer Konsole ständig der Entwicklung anpassen – was natürlich nicht heißt, daß wir unser Fähnchen ohne eigene Meinung in den Wind hängen.

Alles beschissen

Die Ausgabe 12/93 ist ja wohl die mieseste, die Ihr je rausgebracht habt: Viel zu viele Tips und Tricks, der Artikel über Mädchen ist völlig bescheuert (es gibt genug Mädels, die auf Prügelspiele stehen). Mail o Mania ist genauso schwachsinnig: Kann sich denn Manfred Schönheits *Streetfighter II Turbo* zum Probespielen nicht in der Videothek ausleihen?

Betina Ip, Northeim

Wie wär's mit einer sachlichen Diskussion? Dazu versammeln wir uns nächsten Samstag alle im Münchener Olympiastadion. Wer Betinas Meinung teilt, stellt sich in

der rechten Hälfte auf, alle anderen in der linken. Rob Zäng pfeift zum Anstoß und dann veranstalten wir eine gigantische Massenschlägerei, worauf ein Sondereinsatzkommando der Polizei anrückt und den Platz pflichtbewußt einnebelt. Am nächsten Morgen lesen wir in allen Zeitungen, wie gewalttätig Videospiele machen. Mal ganz im Ernst: Jedem recht machen können wir's natürlich nicht. Mit gleicher Post erhielten wir Briefe, in denen sich Leser beschweren, daß wir zwei Seiten weniger Tips drucken, um Platz für Kleinanzeigen zu haben! Wollten wir alle Leserwünsche umsetzen, müßten wir jeden Monat ein 200-Seiten-Heft herausbringen. An sich eine schöne Idee, doch dann würde das Heft mindestens 9 Mark kosten und das fänden dann wieder all jene unfair, die mit dem aktuellen Preis schon an die Grenzen ihres Budgets gehen. Beruhigenderweise gibt's aber Monat für Monat über 100.000 Leser, die unser Konzept nicht zum Kotzen finden. Au Backe, würdest Du Dresche beziehen, Betina!

Neo Geo am Ende?

Ich will mir ein Neo Geo kaufen, allerdings haben mich die technischen Möglichkeiten von 3DO & Co. verunsichert. Kann das Neo Geo mithalten und wie sieht die Zukunft des Mauerblümchens aus? **Christoph Isenberg, Lindau**

Was das Neo Geo bisher unerreicht macht, ist seine sensationelle Grafik. Die allerdings erkauft sich der Prügelfan (es gibt ja hauptsächlich Prügeltitel auf dem SNK-Gerät) sehr teuer. 400 Mark und mehr für ein Modul sind eben nicht jedermanns Sache. Obwohl eine CD locker über den zehnfachen Speicherplatz selbst des größten Neo-Geo-Moduls verfügt, hat ein ROM-Modul einen entscheidenden Vorteil: Vom ROM laden sich Daten unvergleichlich viel schneller in den Arbeitsspeicher der Konsole als von CD. Bis die CD-Technik auch nur annähernde Geschwindigkeiten erreicht, wird es sicherlich noch ein Weilchen dauern. Lange Ladezeiten erfordern ein aufwendiges Speichermanagement und nerven beim Spielen. Andererseits wird das Neo Geo trotz seiner grafischen Überlegenheit langsam aber sicher von der technischen Entwicklung überholt werden, genauso wie alle anderen etablierten Konsolen auch: schnellere Prozessoren und leistungsfähigere Subsysteme lassen sich eben durch nichts ersetzen, auch nicht durch beliebigen Speicherausbau. Das Neo Geo ist ein Exot für Freaks, die sich's leisten können. Es ist allemal sinnvoller, sich Automatenqualität nach Hause zu holen, als die Kohle in der Spielhalle zu versenken – abgesehen davon, daß Ihr erst ab 18 in Spielhallen reindürft. Das 3DO bietet allerdings bei ebenfalls hohem Preis wesentlich mehr Zukunftsperspektiven. Außerdem ist es absehbar, daß das 3DO als offizielles PAL-Gerät in Deutschland erscheint, was man vom Neo Geo nicht gerade behaupten kann. Unsere Meinung: Um jetzt noch ein Neo Geo als High-End-Gerät zu kaufen, ist es schon ein wenig spät, es sei denn, Du möchtest ganz konkret bestimmte Neo-Geo-Spiele besitzen oder bist einfach ein Fan dieser Maschine. Für das 3DO ist es unserer Meinung nach noch ein wenig zu früh. Wir empfehlen aber, die Entwicklung der Panasonic-Maschine aufmerksam weiter zu beobachten – zum Beispiel, indem Du regelmäßig VIDEO GAMES liest.

Mädels ans Joypad!

Euren Mädelsschwerpunkt in Ausgabe 12/93 fand ich wirklich gut. Er war das erste, was ich gelesen habe. Immerhin betraf es ja auch mich. Ach ja: Ich bin stolze Besitzerin eines Super NES, bin 18 Jahre alt und stehe

kurz vorm Abi. Ich bin einer von diesen Mario-Fans, spiele alles, was damit zu tun hat. Auch Zelda steht bei mir hoch im Kurs. Grundsätzlich hasse ich Spiele, die ihren Unterhaltungswert hauptsächlich aus Gewalt beziehen. Man kann auch miteinander spielen und nicht immer gegeneinander. Als videospielende Minderheit hat man es nicht leicht, deshalb ein Appell an alle spielenden Mädels: Macht weiter so!

Saskia Jannicke, Köln

Müssen wir nix hinzufügen...

Ich fand Euren Mädelsschwerpunkt sehr gut. Wie wär's, wenn Ihr mal eine Rubrik "Spieler sucht Spielerin" einrichten könntet? Ich appelliere an alle einsamen Kämpfer(innen): traut Euch!

Michael Rolf Jacobsen, Hamburg

Haben wir doch schon: Immerhin könnt Ihr ja eine Kleinanzeige aufgeben, in der Ihr Spielpartner sucht oder Clubanschluß. Natürlich sind wir kein Kontaktmagazin. Wir akzeptieren nur Inserate, in denen es auch um Videospiele geht und behalten uns vor, Anzeigentexte nachzuprüfen und sinngemäß zu redigieren. Chiffre-Service können wir Euch aus Organisationsgründen nicht anbieten. Wer Spielkameraden (-innen) sucht, muß schon selbst Telefonnummer oder Adresse nennen.

Neue Technik

Wenn Sega weiß, daß Nintendo eine 64-Bit-Konsole rausbringt, warum bauen sie dann nur ein 32-Bit-Gerät? Wann kommt der Jaguar in Deutschland?

Alexander Grafe, Leisnig

Eine Konsole konstruiert man nicht über Nacht, genausowenig wie ein Auto. Sega wurde von der Nintendo-Ankündigung sicherlich überrascht. Als die ersten Details des Saturn am Reißbrett entstanden, hätte es niemand bei Sega für realistisch gehalten, eine 64-Bit-Konsole innerhalb der nächsten zwei Jahre für so wenig Geld auf den Markt zu bringen, wie Nintendo es vorhat. Sega rechnete wahrscheinlich damit (wie so viele), daß Nintendo zuerst das CD-ROM für SNES auf den Markt bringen würde. Noch ist das Project Reality jedoch Zukunftsmusik und ob es jemals so billig sein kann, wie Nintendo das möchte, ist noch lange nicht raus. Als Reaktion auf die Nintendo-Ankündigung will Sega jedenfalls angeblich einen zusätzlichen 64-Bit-Grafikprozessor in den Saturn einbauen, um im Bit-Wettstreit der Giganten mithalten zu können. Der 64-Bit-Jaguar wird im Frühjahr in Deutschland als PAL-Gerät erhältlich sein. Ihr findet ihn z. B. im Frühjahrskatalog des Großversenders Quelle.

Wettbewerb

Ich möchte einen Streetfighter-II-Turbo-Wettbewerb veranstalten, mit Startgeld und Preisen etc. Darf ich das so ohne weiteres oder brauche ich eine Genehmigung von Capcom?

Maik Seemann, Walsrode

Grundsätzlich darfst Du einen solchen Wettbewerb veranstalten wo und wann immer Du möchtest, solange Du an allen Konsolen, die Du aufstellst, Originalversionen laufen hast. Je nachdem, wie groß Du Dir Deine Veranstaltung vorstellst, empfehlen wir, trotzdem bei Capcom anzurufen oder bei einem Händler, Kaufhaus oder Spielwarenladen in Deiner Nähe. Oft haben umliegende Firmen PR-Interesse an solchen Veranstaltungen und stiften Preise oder stellen Dir Räumlichkeiten zur Verfügung.

Markt & Technik Verlag AG

R e d a k t i o n



MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar / München

RAT & TAT

Weihnachten ist rum ums Eck, neue Hardware steht zum Zocken bereit. Damit tauchen auch die alten Fragen wieder auf: Wie krieg' ich ein besseres Bild? Läuft der Import auch auf meiner Konsole? Gibt's nicht schon was Besseres? Wer Probleme mit seiner Konsole hat, findet bei uns immer ein offenes Ohr und Hilfe.

Master System 16 Bit?

Ich habe gehört, daß es möglich ist, mit einem Adapter Master-System-Spiele auf dem Mega Drive zu spielen. Könnte man nicht das Master System so umbauen, daß Mega-Drive-Module auf dem Master System laufen? Wenn ja, wie hoch wären die Kosten für einen solchen Umbau?

Gerhard Heppner, Bremerhaven

Theoretisch ist es möglich, 8-Bit-Module (NES, Master System) auf 16-Bit-Konsolen zu spielen. Das funktioniert leicht mit dem Mega Drive (der Sound- und Joypadkontroll-Chip ist derselbe, wie der Hauptprozessor im Master System), mit dem Super Nintendo ist der Aufwand schon größer (und der Adapter teurer). In Deutschland ist der NES-Super-Nintendo-Konverter nicht zu haben. Importiert würde das Gerät um einiges mehr kosten, als ein Super Nintendo, deshalb wird wohl kaum ein Importhändler den Adapter ordern. Bei der Konvertierung eines 8-Bit-Moduls auf eine 16-Bit-Konsole wird der Prozessor nicht voll benutzt, da weniger Daten verarbeitet werden müssen. Umgekehrt geht's leider gar nicht. Einfach ausgedrückt ist es für eine 8-Bit-Maschine unmöglich, die Datenmengen eines 16-Bit-Moduls zu verarbeiten.

Umbau, die Dritte

Immer noch erreichen uns unzählige Anfragen zum Thema Super-Nintendo-Umbau. Auch einige Händler haben sich gemeldet und sich über das in der Ausgabe 12/93 abgedruckte Foto beschwert. So sähe ihr Umbau keinesfalls aus, die 50/60Hz-Umschaltung sei ordentlich aufgebaut und hätte mit dem abgebildeten Kabelsalat nichts gemein. Nun gut, wir können nicht jeden Umbau ordern und vergleichen, also haben wir uns einen Umbausatz bestellt, um zu prüfen, wie das mit dem "Umbau zu Hause" funktioniert. Der Umbausatz läuft unter dem Namen "Speed it up Version! 2.2". Zum Lieferumfang gehören: Eine Glas-Feinsicherung, ein Kupferröhrchen, ein Schalter und ein in ein Plastikgehäuse vergossener IC mit achtadrigem Flachbandkabel. Dazu gibt's eine Bastelanleitung vom Händler. Die Geschichte hat positive und negative Seiten. Zuerst die positiven: Wird der Umbau nach Anleitung ausgeführt, laufen alle (auch 32-MB-Module und FX) Spiele anstandslos auf der Konsole. Die Idee, das Kupferrohr in eine Bohrmaschine einzuspannen und damit die Spezialschrauben des Super Nintendos herauszudrehen, ist ebenso einfach wie genial. Wer das handwerkliche Geschick aufbringt, kann den Umbau durch Kürzen der einzelnen Leitungen auch optisch sauber aufbauen. Damit kommen wir jedoch schon zu den negativen Punkten: Wer nicht schon SMD (ultrakleine Bauteile) gelötet hat und keinen bleistiftspitzen Elektroniklötkolben besitzt, hat kaum eine Chance, die angegebenen Beinchen der ICs ohne Schaden anzuheben. Die Geschichte mit der Glassicherung ist schlicht eine Zumutung. Erstens ist es sehr schwierig (fast Glückssache), die Sicherung so auf die Platine zu löten, daß sich der im Inneren der Sicherung angelötete Schmelzdraht nicht löst. Zweitens ist die Sicherung (Typ 2,5 A) elektrotechnisch gesehen grober Unfug. Der Spannungsstabilisator (das Bauteil, das die 5-V-Spannung für die Prozessoren erzeugt) ist nämlich nur für 1 A ausgelegt. Nur durch die Montage am Kühlblech ist er etwas höher belastbar und deshalb ab Werk mit 1,5 A abgesichert. Bevor also die Umbausicherung auch nur ans Kokeln denkt, ist der Stabilisator schon längst abgeraucht. Außerdem steht in der Anleitung, Ihr bräuchtet für die Schalterbohrung einen 4mm-Bohrer – stimmt nicht, ein 6er ist nötig. Ebenfalls in der Anleitung werdet Ihr ausdrücklich darauf hingewiesen, daß für sämtliche Schäden, die Ihr beim eigenhändigen Umbau verursacht, keinerlei Haftung vom Händler übernommen wird. Selbst für einen Bastler mit Löterfahrung halte ich den Umbau für schwierig (und damit für zu riskant). Allen Nicht-Elektronikern kann ich nur empfehlen: Laßt das Gerät unbedingt vom Händler umbauen, dann übernimmt er im Normalfall (nachfragen!) die volle Garantie für die Konsole. Die paar Mark mehr sollte Euch Euer Gerät wert sein. Noch ein weiterer Punkt: Wer sich mit dem Gedanken trägt, amerikanische Module auf seiner deutschen oder japanischen Konsole zu spielen, muß noch zu grobem Werkzeug greifen. Die eckigen Module passen nämlich nicht in den abgerundeten Schacht. Die dunkle Abdeckplatte auszufeilen, reicht nicht aus, vielmehr muß der ganze Schacht durch Heraussägen der Seitenwände vergrößert werden. Noch einige Worte zum Thema "50/60Hz und Fernseher": Schaltet Ihr Euer Super Nintendo auf 60 Hz um, muß auch der Fernseher das 60-Hz-Signal verarbeiten. Über Antennenkabel oder Video-Verbindung (also die mitgelieferten Anschlüsse) klappt das in den seltensten Fällen. Nur Multinorm-Fernseher bringen hier das gewünschte Bild. Mehr Chancen habt Ihr bei der Verwendung eines RGB-Kabels (Sonderzubehör!). Ob Euer Fernseher (oder Monitor) ein 60-Hz-RGB-Signal verarbeiten kann, erfahrt Ihr dort, wo Ihr ihn gekauft habt. Wer schon vor

RAT&TAT

dem Umbau ein RGB-Kabel besessen hat, kann dieses auch weiterhin benutzen. Das Kabel muß zur "Nationalität" der Konsole passen. Genauso verhält es sich auch mit den Controllern. Was vorher funktioniert hat, klappt auch sicherlich danach. Neuere (nicht von Nintendo selbst) RGB-Kabel verfügen meist schon über einen Umschalter und sind für alle Konsolen verwendbar.

Sparen um jeden Preis

Als ich letzten Sommer in den USA war, habe ich mir dort ein Super NES gekauft, weil es dort um einiges billiger ist.

Leider sind nun einige Fragen aufgetaucht:

Wie bekomme ich das Super NES an die Steckdose? Es lag nur ein 120-V-Netzteil bei und außerdem hat das Super NES ja auch einen anderen Stecker.

Welchen Adapter benötige ich, um deutsche Module abzuspielen?

Wie schließe ich das Gerät an den Fernseher an?

Moritz Lange, Dinslaken

Ich fürchte, Du hast letztendlich kaum Geld gespart. Für ein passendes Steckernetzteil mußt Du Importhändler abklappern. Ansonsten schafft ein (teurer) Vorschalt-Transformator Abhilfe, der aus 220 V erstmal 120 V macht. Dann könntest Du das Originalnetzteil verwenden. Mit dem Adapter kommt das nächste Problem auf Dich zu. Ältere Adapter funktionieren noch in beide Richtungen. Das heißt, Du kannst sowohl Importspiele auf einer deutschen Konsole spielen, als auch deutsche Module auf einem Importgerät (wie in Deinem Fall). Allerdings laufen einige Spiele mit größeren Datenmengen wie *Mario Allstars* oder FX-Chip wie *Starwing* nicht mit diesen Adaptern. Die neuen Adapter, mit denen diese Spiele funktionieren, arbeiten nur noch auf PAL-Geräten. Auf einer NTSC-Konsole (Dein Super NES) schweigen sich die Konverter aus. Ich vermute mal, daß Du einen normalen Fernseher (PAL) mit Scart-Buchse (Euro-AV) besitzt. Wie oben beim Umbau schon beschrieben, ist die Verwendung eines RGB-Kabels die einzige Chance, ein Bild zu bekommen. Du benötigst allerdings unbedingt ein NTSC-taugliches oder umschaltbares Kabel. Sollte Dein Fernseher keine Scart-Buchse haben, sehe ich kaum eine Anschlußmöglichkeit. Um auch deutsche Spiele ausnahmslos zum Laufen zu kriegen, solltest Du eventuell einen Umbau des Geräts in Betracht ziehen.

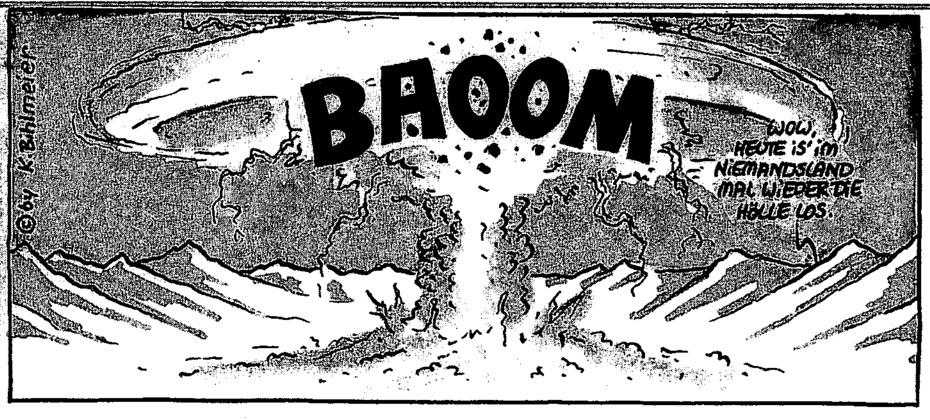
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar / München

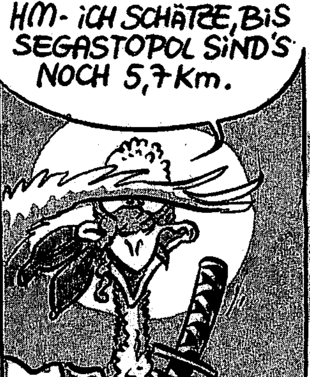
COMICS MODUL

Folge 7: In den Fängen der grausamen Video-Games-Gang scheint das Schicksal unserer wackeren Helden besiegelt zu sein, (siehe Folge 6), aber zum Glück fällt Bruno ein wenn auch gewagter Cheatmodus ein, der sie im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Schlag aus ihrer mißlichen Situation befreit. Und so beginnt diese Folge mit einem gewaltigen . . .





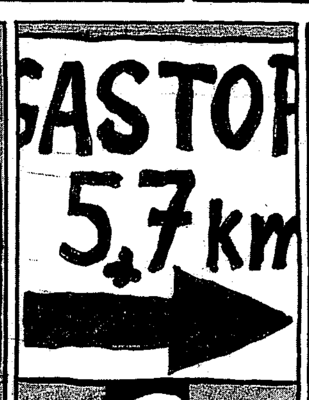




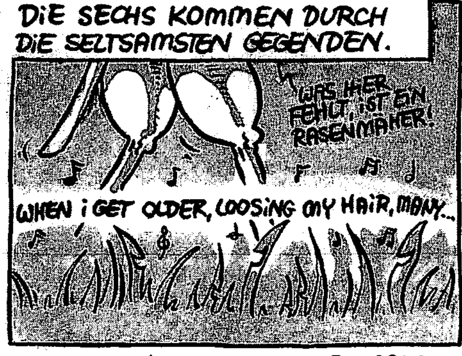








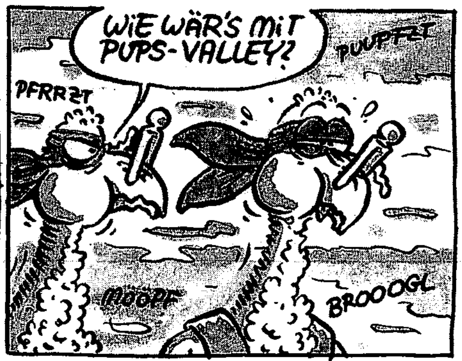




DAS LAND DES SINGENDEN GRASES...



...DAS TAL DES GROSSEN NAMENSSCHILDES



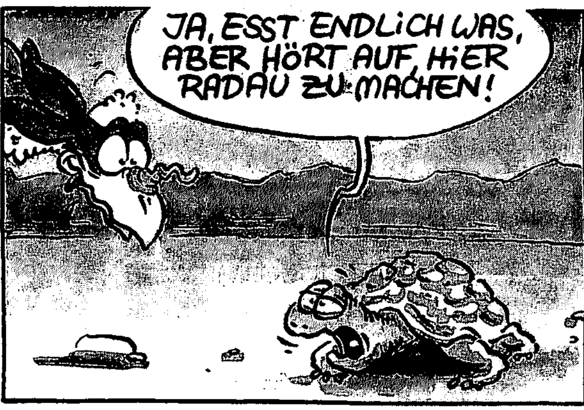
...UND GEGENDEN OHNE NAMEN!















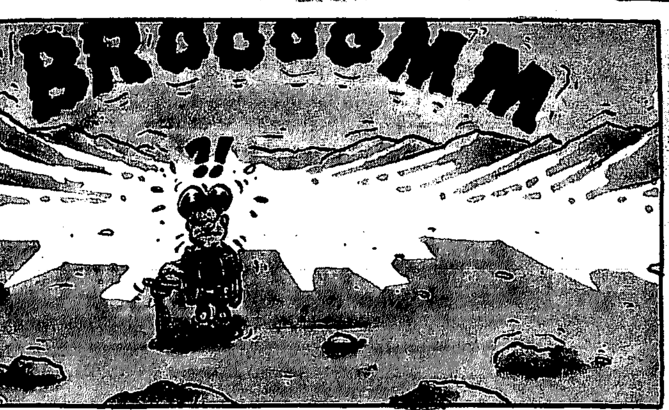






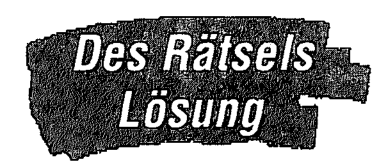






Und auch diesmal bleiben wir staunend und voller Fragen zurück. Was soll der Knopf am Ende? Wie läßt sich eine Schildkrötensuppe mit dem Artenschutzabkommen vereinbaren? Werden wir die Video-Games-Gang jemals wiedersehen? Und wird die nächste Folge wenigstens EINE dieser Fragen beantworten? Und woher soll ICH das wissen? Auf jeden Fall wird sie so ziemlich alles rauslassen, was beim Bundesjugendschutz und dem deutschem Presserecht gerade noch so durchgeht!





Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer mit Paßwörtern, Cheats und Super-Tricks, mit denen Ihr jeden Boß flachlegt.

Ein neues Jahr bringt neue Spiele und mit dazu der Sorgen viele: wie hüpf' ich rüber, komm' ich durch, wie schlage ich den Feuerlurch? Wo finde ich das Silberschwert, warum bleibt mir der Weg verwehrt, was sag' ich zu der zarten Fee, bevor ich über'n Jordan geh'? Doch eh' ich in der Hölle brat', zieh' ich die Video Games zu Rat, dort geb' ich mir die neusten Drehs, schlag'nach bei

J. Henckens

Goof Troop, *Super Nintendo*

Astrid Bolland und Oliver Willand aus Ahlum verhalfen dem ansonsten recht dummen Goofy, erfolgreich durch das lustige Rätselspiel zu gelangen.

STAGE 1

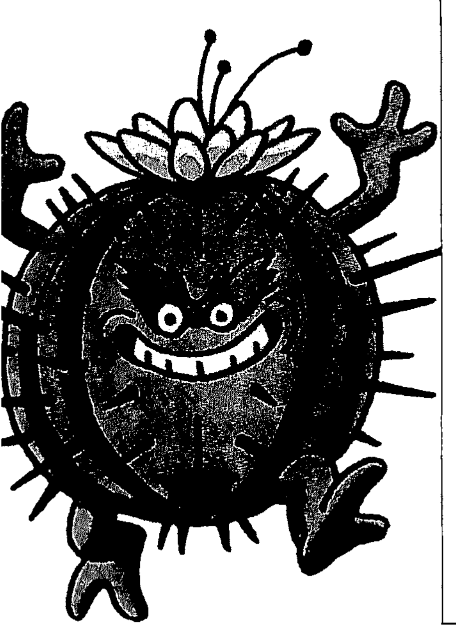
Vom Startbildschirm (1) zuerst nach rechts (2) und nach einem kleinen Schwatz mit dem Inselbewohner die Rope Gun und die Kirschen nehmen. Danach geht Ihr nach (3), wo Ihr mit der Rope Gun vom unteren Ufer aus das Faß neben dem linken Block zu Euch herüberzieht, woraufhin Ihr Euch den Continue- und den Extraleben-Diamant holen könnt. Über (2) gelangt Ihr dann nach (4), nehmt die Glocke und erledigt im 5. Bild die Schlange und die Piraten. Wandert weiter über die Brücke zur Kreuzung (6). Die jeweilige Tür (links, oben, rechts) öffnet Ihr, indem Ihr den entsprechenden Stein auf das darunterliegende Feld kickt. Im 7. Bild geht's zuerst nach rechts, um das Brett am Flußufer anstelle der Glocke zu nehmen. Zurück nach (5), von dort nach rechts (8). Nachdem Ihr alle Piraten zum Klabautermann geschickt habt, geht Ihr nach oben, redet mit dem Insulaner und legt das Brett über die Lücke im Steg. Im 9. Bild holt Ihr Euch den Diamant mit der Rope Gun und erledigt die Piraten. Von dort gelangt Ihr nach (10) zum ersten Schieberätsel:

Block D: links-unten-links-oben
Block A: links
Block B: links-unten
Block A: unten-rechts-oben-links
Block C: oben-rechts
Nehmt Euch den Schlüssel und die Schaufel, um in (11) nach Extras zu graben. Nun wandert Ihr nach (12) und öffnet mit dem Schlüssel die Tür zu (14), wo Ihr die Piraten mit Steinblöcken bewerft. Von dort aus geht's nach rechts zu (11) – Piraten erledigen – und nach oben ins 13. Bild zum zweiten Schieberätsel:
Block B: rechts-oben
Block E: unten-links-oben
Block A: oben
Block C: rechts-unten
Block D: unten
Block F: oben
Den großen Schlüssel nicht vergessen!
Jetzt führt Euch die Reise nach (14), wo Ihr die Piraten hops nehmt, und von dort aus nach oben (15). Dort nehmt Ihr die Glocke anstatt der Rope Gun. Mit Ihr könnt Ihr die Piraten in den Mittelgang locken und beide Eingänge zuschieben. Hinter der Tür, die Ihr mit dem Schlüssel öffnet, wartet

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** im Word-Format(MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**
7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern *ausschließlich* per Post einsenden.

Unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99,-: 13,90 Bei Lieferwert bis 300,-: 9,90 Bei Lieferwert über 300,-: frei. Vorbestellungen im voraus möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 19,- DM Versandkosten.
Mo.- Fr.: 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr



ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
4 Player Adapter	59,90
6 Button Pad	39,90
688 Attack Submarine	99,90
Abraham Battle Tank	69,90
Action Replay	99,90
Aero the Acrobat	109,90
Aladin	119,90
Alien 3	79,90
Andr. Agassi	99,90
Ariel Little Mermaid	89,90
Asterix	109,90
Awesome Possum	119,90
Bart's Nightmare	79,90
Bill Walsh Football	109,90
Biohazard Battle	59,90
Bob	89,90
Bram Stokers Dracula	109,90
Bubsy	99,90
Captain America	99,90
Captain Planet	69,90
Chakan	59,90
Chuck Rock 2	109,90
Cool Spot	99,90
Crue Ball	89,90
Cyborg Justice	79,90
David Rob. Basketball	79,90
Davis Cup Tennis	99,90
Decap Attack	59,90
Dragons Fury	89,90
Dungeons & Dragons	59,90
E.A. Fifa Soccer	109,90
Ex-Mutants	69,90
F1 Race	119,90
Flashback	119,90
Genesis 6 Button Pad	49,90
Golden Axe 2	79,90
Green Dog	59,90
Gunstar Heroes	99,90
Gynoug	59,90
Hard Drivin'	79,90
Hellfire	59,90
Honeybee Pad	34,90
Immortal	79,90
Jungle Strike	119,90
Jurassic Park	119,90
Konverter jp.	24,90
Konverter us.	39,90
Landstalker	129,90
Lethal Enforcer mit Pistole	169,90
LHX Attack Chopper	79,90
Mega-Lo-Mania	79,90
Menacer	129,90
Mercs 2	69,90
Mickey Mouse	69,90
Micro Machines	89,90
Moonwalker	49,90
Mortal Kombat	119,90
NBA Allstar Challenge	89,90
NHL Hockey '94	119,90
NHLPA Hockey '93	89,90
Out Run	79,90
P.T.O.	129,90
Pac Mania	59,90
Paperboy 1	79,90
Predator 2	69,90
Pugsy	99,90
Ranger X	109,90
Risky Woods	79,90
Rolling Thunder 3	89,90
SG Pro Neo 2	69,90
Shining Force	129,90
Shinobi 3	109,90
Socket	99,90
Sonic Spinball	109,90

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
Speedball 2	59,90
Spider Man	49,90
Spider Man / X-Men	89,90
Street Fighter 2 Turbo	129,90
Streets of Rage	59,90
Streets of Rage 2	89,90
Super Fantasy Zone	79,90
Super Hydlide	49,90
Super Thunder Blade	59,90
T.M.H.T. Tournament	119,90
Talmitz Adventures	69,90
Terminator 2	109,90
Thunder Force 4	89,90
Thunderforce 2	59,90
Ultimate Soccer	99,90
Wimbledon Tennis	109,90
Winter Olympics	109,90
Wiz'n'Liz	109,90
Wonderboy 3	69,90
Wrestle War	49,90
WWF Royal Rumble	119,90
Xenon 2	69,90
Zombies	99,90

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM us.

Titel	Preis
Alien 3	99,90
Alien vs Predator	99,90
Blues Brothers	99,90
Bob	89,90
Bomberman mit 4 Spieler Adapter	149,90
Bubsy	119,90
Captain America	99,90
Championship Pool	99,90
Cool Spot	99,90
Dracula	109,90
Final Fight	89,90
Gemfire	129,90
GP 1	119,90
Joe & Mac	89,90
Lagoon	79,90
Lock on	119,90
Mario Allstars	99,90
Mecarobot Golf	109,90
Mortal Kombat	119,90
Operation Logic Bomb	119,90
Roadrunner	99,90
Rocketeer	49,90
Super James Pond	99,90
Super Ninja Boy	99,90
Super Off Road the Baja	109,90
Super Turrican	99,90
Super Widget	109,90
Thomas the Tankengine	99,90
Troddlers	99,90
Tuff'e'Nuff	119,90
Vegas Stakes	89,90
Wolf Child	109,90
Yoshie's Safari	89,90
Yoshie's Cookie	99,90

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

3DO 1499,-

Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM dt.

Titel	Preis
Action Replay	109,90
Addam's Family 2	109,90
Aladin	119,90
Asterix	119,90
Axeley	119,90
Batman's Return	99,90
Blues Brother	109,90
Bob	99,90
Bomberman	109,90
Bubsy	99,90
Cliffhanger	99,90
Cool Spot	129,90
Cybernator	99,90
Flashback	129,90
Gods	129,90
Goof Troop	119,90
GP 1	99,90
Honeybee Konverter	34,90
Honeybee Pad	39,90
Joypad Infrarot	129,90
K.H Rummenige Manager	119,90
King Arthurs World	99,90
Leathal Weapon	109,90
Lemmings	119,90
Mario Allstars	89,90
Mario Kart	89,90
Mario Paint	94,90
Mortal Kombat	129,90
Nigel Mansell	129,90
PGA Tour Golf	119,90
Plock	94,90
Pop'n'Twinbee jp.	129,90
Prince of Persia	119,90
Robocop 3	79,90
Shanghai 2	79,90
Sim City	94,90
Sky Blazer	119,90
SN ProNeo 2 Prog. Pad	69,90
SN Pro Pad	34,90
Starwing	89,90
Striker	119,90
Sunset Riders	129,90
Super Air Diver	129,90
Super Driv.Suzuki F1	99,90
Super Star Wars 1	129,90
Super Star Wars 2	129,90
Super Swiv	129,90
T2 Arcade	129,90
Tazmania	119,90
Turtles Tournament	139,90
Utopia	119,90
We are Back	109,90
Wing Commander	79,90
World Heroes	129,90
WWF2 Royal Rumble	119,90
Young Merlin	139,90
Zombies	119,90

SEGA CD — WELCOME TO THE NEXT

Titel	Preis
Final Fight dt.	79,90
Batman Returns dt.	79,90
Prince of Persia dt.	79,90
Sonic dt.	99,90
Jaguar dt.	89,90
Time Gal dt.	99,90
Sherlock Holmes dt.	89,90
Dune us.	119,90
Robo Aleste dt/us	89,90
Sewer Shark dt.	139,90
Joe Montana us.	109,90
Lethal Enforces us. mit Gun	139,90
INXS dt.	69,90
Silpheed dt.	89,90
Monkey Island us.	119,90
Dracula us.	119,90

Tel. Versand:
0841/32386 0841/32388
0841/32091 0841/46794
Fax Versand:
0841/17580 0841/46794

Ladengeschäfte:
Foxy Games Milchstr. 5 85049 Ingolstadt
Foxy Games Am Nordbahnhof 1 85049 Ingolstadt
Foxy Games Wöhrdstr. 7 93059 Regensburg
Foxy Games Karl-Böhm-Str 85598 Baldham b. München

Vision GmbH, Postfach 210151, 85016 Ingolstadt Geschäftsführer: Bernd Fischer

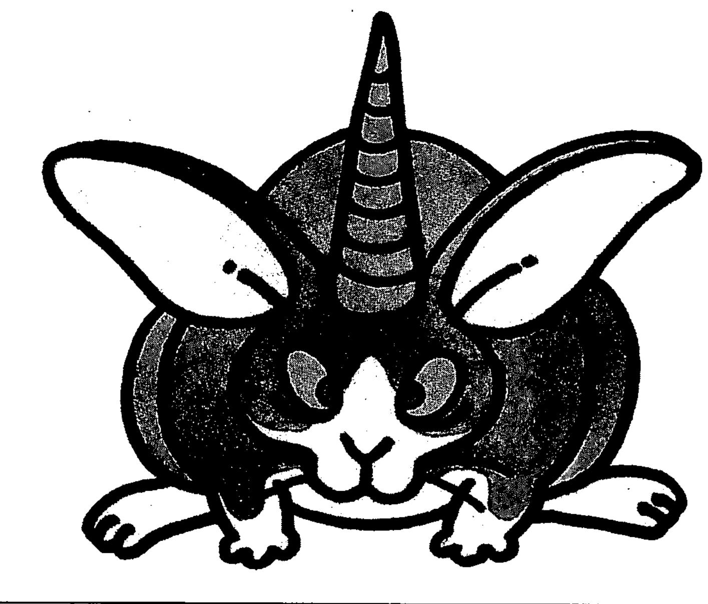
der erste Endgegner. Die Piraten bewerft Ihr mit den herumstehenden Fässern und mit aufgefangenen Fässern und Bomben, die Euch um die Ohren fliegen. (Zum Fangen mit erhobenen Händen unter den geworfenen Gegenstand steuern.)

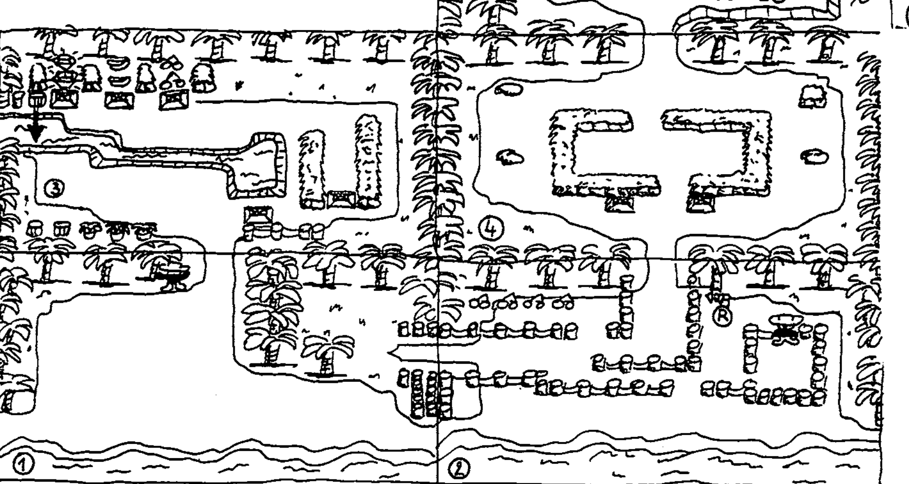
Paßwort: Banane – roter Diamant – Kirsche – Banane – Kirsche.

Stage 2

Von (1) geht Ihr nach (2) und redet dort mit dem Inselmenschen. Im dritten Bild löst Ihr das Schieberätsel:

Block B: links-oben





Block D: oben
Block A: rechts-oben
Block C: oben
Block D: rechts-oben-rechts-oben.
Daraufhin müßt Ihr über (4) nach (5), um das Brett zu holen. Im 7. Bild spannt Ihr mit der Rope Gun ein Seil und legt das Brett über die Lücke. Dann kickt Ihr den oberen Block nach links, nehmt die Rope Gun, der rechte Block muß nach rechts und der untere Block nach links. Jetzt könnt Ihr Euch den Schlüssel schnappen, von der Brücke aus den Continue-Diamant

CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Händleranfragen erwünscht

Telefon **06081/960 104** Mo–Fr 10H00–12H30
Telefax **06081/960 198** 13H30–18H30

Telefon 069/79 50 09 0 Mo–Do 8H30–12H30 13H30–17H30
Telefax 069/79 50 09 20 Fr 7H30–12H30 13H30–16H30

SUPER NES USA

Artikel	Preis
Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel	279.–
US/JP SFX Adaptor	29.–
Universal Ad. Pro Version	39.–
Action Replay Pro	99.–
Pad Super 4	39.–
NEUHEITEN	
Champ's World Class Soccer	
Cliffhanger	**139.–**
Equinox	**139.–**
FlashBack	**149.–**
Jim Power	**139.–**
Megaman X	**149.–**
NBA Showdown	**149.–**
NFL Quarterback Club	**a. A.**
NHL Hockey 94	**139.–**
Paladin's Quest	**139.–**
Pink Panther	**139.–**
Romance 3 Kingdoms 3	**169.–**
Run Saber	**139.–**
Secret of Mana	**139.–**
S. Empire Strikes Back	**149.–**
T2: Arcade Game	**a. A.**
TMNT: Tourna. Fighters	**149.–**
Wortwide Soccer	**139.–**
Actraiser 2	139.–
Aladdin	139.–
Battle Toads	119.–
BattleT. vs Double Dragon	139.–
Bubsy	109.–
Championship Pool	139.–
Clay Fighter (2 Sp.)	139.–
Cool Spot	109.–
Daffy Duck	**129.–**
Dracula	129.–
Fatal Fury	109.–
Goof Troop	**119.–**
GP–1	139.–
Lamborghini (2 Sp.)	139.–
Lethal Weapon	**89.–**
Mechwarrior	129.–
Robocop vs Terminator	**129.–**
Rock 'N Roll Racing	**129.–**
Rocky Rodent	129.–
Sim Ant	129.–
Sim City	95.–
Sonic Blastman	109.–
Sunsets Riders	129.–
Super Bomberman + Multitap	**139.–**
Super Turrican	109.–
The 7th Saga	139.–
Utopia	129.–
Yoshi's Cookie	109.–
Zombies a.m.N.	125.–

SUPER FAMICOM JAP

Artikel	Preis
NEUHEITEN	
Dragon Ball Z 2 (Ver3)	**199.–**
Fire Emblem (24MbR)	**a. A.**
Goemon Fight 2	**179.–**
Hokuto No Ken 7	**179.–**
Human GP 2	**189.–**
Joe & Mac 3	**a. A.**
Lemmings 2	**179.–**
Macross	**169.–**
NBA Pro Basket 94	**179.–**
Neu Tetris 2	**169.–**
Pop'n Twin Bee	**a. A.**
Rockman X	**a. A.**
Rockman's Soccer	**a. A.**
R–Type 3	**179.–**
Rushing Beat Shura	**169.–**
Super Hockey 94	**a. A.**
Super Marioland 3	**a. A.**
Super Puyo Puyo	**a. A.**
Super Star Wars 2	**a. A.**
T2: Arcade Game	**a. A.**
TMNT Mutant	**a. A.**
Top Racer 2	**a. A.**
World Class Rugby 2	**a. A.**
Art of Fighting	169.–
Batman Returns	**59.–**
Castlevania 4	69.–
Dragon Ball Z2	**109.–**
Final Fight 2	**79.–**
Nigel Mansell (K. JP)	119.–
Prince Of Persia	**49.–**
Ramna 1/2 1	119.–
Ramna 1/2 2	149.–
Ramna 1/2 3	169.–
Royal Conquest	49.–
Rushing Beat	49.–
Rushing Beat 2	**69.–**
Seiken den Setsu (Legend of Star Sword 2)	**139.–**
Star Wars	109.–
Super Volleyball 2	99.–
Valken (Cybernator)	109.–

MEHR TITEL VORRÄTIG
RUFEN SIE BITTE AN
FÜR ALLE SYSTEME

GAME BOY

Artikel	Preis
Duck Tales 2	69.–
F1 POLE POSITION	**69.–**
Final Fantasy Legend 3	89.–
Humans Vikings Child	69.–
Lemmings	59.–
Mortal Kombat	69.–
Tiny toons	69.–
Zelda	**69.–**

SUPER NINTENDO EUR

Artikel	Preis
Addams Family 2	109.–
Aero the Acrobat	**137.–**
Aladdin	139.–
Alien 3	99.–
Asterix	99.–
B.O.B	99.–
Cool Spot	**135.–**
Crash Dummies	129.–
Empire Strikes back	a. A.
Equinox	a. A.
F1 Pole Position	**139.–**
Fighting Spirit	99.–
Flashback	a. A.
Jurassic Park	129.–
Lamborghini	a. A.
Lost Vikings	119.–
Might & Magic 2	a. A.
Mortal Kombat	139.–
Mr Nuts (Lieferbar!)	**119.–**
NHLPA Hockey' 93	119.–
Nigel Mansell	129.–
Ramna 1/2 2	139.–
Royal Rumble	149.–
Run Saber	139.–
Sky Blazer	a. A.
Spiderman X Men	109.–
Street Fighter 2 Turbo	129.–
Striker (Cantona)	**119.–**
Super Mario All Stars	99.–
Super R–Type	59.–
T2: the Arcade Game	139.–
Winter Olympics	a. A.
World Class Rugby	119.–
World Heroes	a. A.
Young Merlin	a. A.
Zool	149.–

MEGA CD

Artikel	Preis
Mega CD 2 (Ohne Spiel)	499.–
CD X PRO Converter	109.–
Chuck Rock 2 (EUR)	119.–
Dracula	119.–
Dune (EUR)	119.–
Final Fight (JP)	69.–
Microcosm (US)	139.–
Prince of Persia (JP)	69.–
Silpheed (JP/EUR)	109.–
Sonic (EUR)	99.–
Thunderhawk (EUR)	119.–

MEGADRIVE

Artikel	Preis
Konsole MEGA 2	199.–
MegaDrive 2 + Aladdin	299.–
Japan Adaptor	19.–
Universal Adaptor	39.–
Aladdin (EUR)	109.–
Asterix (EUR)	119.–
Best of the best	a.A.
Brett Hull Hockey (US)	a.A.
Bulls vs Blazers	109.–
Chuck Rock 2 (EUR)	119.–
Cliffhanger (EUR)	119.–
Davis Cup Tennis (EUR)	119.–
Dinosaurs for Hire (USA)	79.–
Donald Quack Shot	39.–
Eternal Champions	a. A.
F1 (incl. Bat)	129.–
F–117 (US)	a.A.
Fatal Fury (JP)	79.–
FIFA International Soccer	109.–
Flash Back (EUR)	109.–
Formula 1	109.–
Goofy (US)	a.A.
Jungle Strike (EUR)	99.–
Jurassic Park (US)	109.–
Land Stalker (EUR)	**129.–**
Lethal Enforcers (US)	169.–
Mickey & Donald (JP)	69.–
Mickey's Ultim. Chal.(US)	129.–
Monaco GP 2 (JAP)	49.–
Mortal Kombat (EUR)	119.–
NHL Hockey 94 (4 Sp)	119.–
PELE	a. A.
Robocop vs Terminator US	119.–
Rocket Knight Adv (JP/Eur)	99.–
Shining Force (EUR)	119.–
Sonic (JP)	29.–
Sonic 3	**a. A.**
Sonic Spinball	119.–
Street Fighter 2'	**139.–**
Thunderforce 3 (JP)	49.–
Tiny Toon (EUR)	99.–
Toe Jam & Earl 2	**129.–**
Virtual Pinball (EUR)	**129.–**
Winter Olympics (EUR)	119.–
Wonderboy 3 (JP)	29.–
X Men (EUR)dA	109.–
Young Indi	**129.–**
Zombies a. m. N.	109.–
Zool (EUR)dA	**119.–**

Angebot		Preis
AMIGA CD 32 + OSCAR + DIGGERS		749.–
3 DO PANASONIC + CRASH N' BURN	NTSC	1749.–
	PAL	1849.–
JAGUAR MIT 1 SPIEL		599.–

Alle Spiele in europäischer (EUR), amerikanischer (USA) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

SPIEL	KONSOLE	PREIS
	Porto *	
	Gesamtbetrag	

Kunden–Nr. : .... Tel. : .... Geburtsdatum : ....
Name : .... Vorname : ....
Anschrift : ....
....
Postleitzahl : .... Ort : ....
Unterschrift Euroscheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

* Porto Inland DM 9,– + DM 3,– per Nachnahme
(Zustellgebühr bezahlt ab 100,– DM)
(zzgl. Nachnahme–Gebühr DM 3,–),
Ausland nur Vorkasse DM 18,–

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen vor 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

heranholen und eure Wanderschaft nach (8) und (9) antreten. Im 9. Bild spannt Ihr ein Seil, um an den Schlüssel und eine neue Rope Gun zu gelangen. Wenn Ihr das Tor zum 10. Bild aufgeschlossen habt, steht Euch ein Schieberätsel bevor. Ihr *müßt die* Piraten in Positionen locken, die folgende Aktionen ermöglichen (man kann eventuell den einen oder anderen Stein von den Piraten kicken lassen):

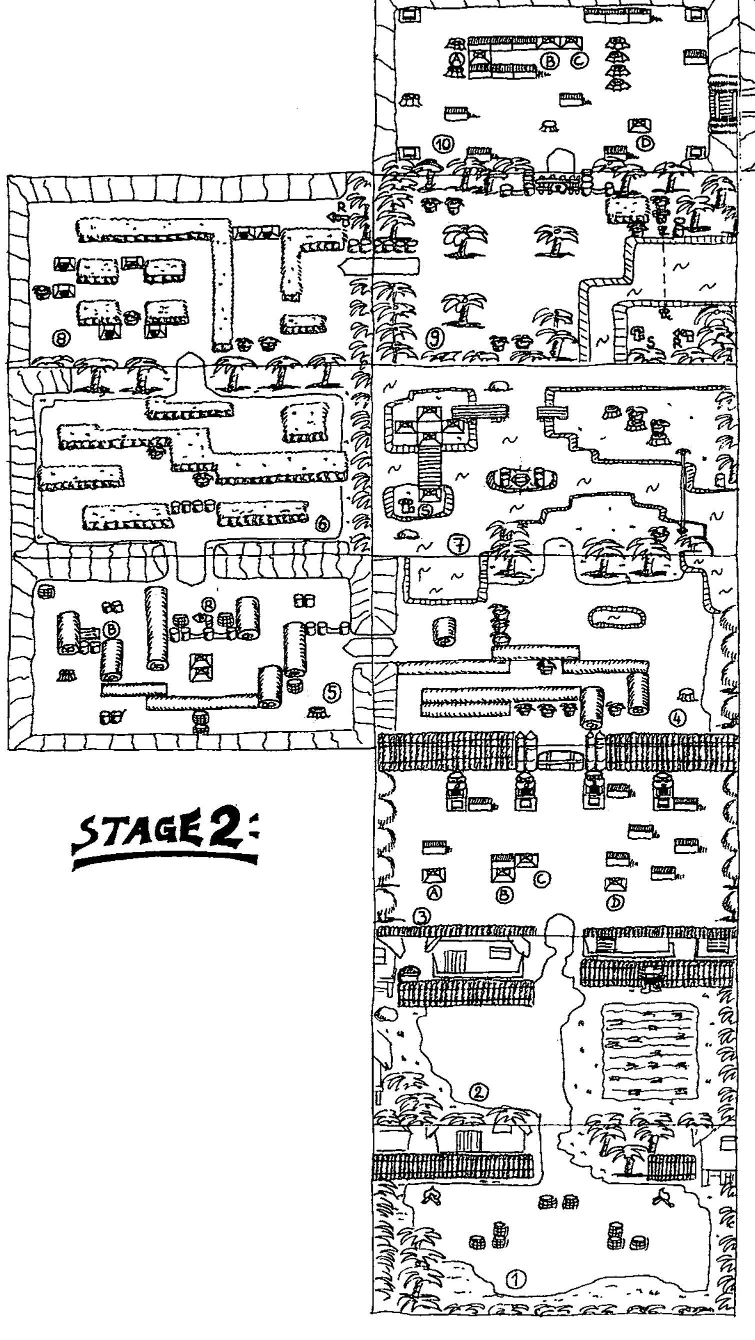
Block B: unten-links-*unten-links*-unten

Block C: links-oben-links

Block A: rechts-oben-rechts-oben

Block D: rechts-unten

Durch den rechten Ausgang geht's nach (11), wo Ihr das Tor aufschließt. Bevor Ihr das 13. Bild betretet, holt Euch in (12) eine zweite Rope Gun. In (13) tauscht Ihr eine Rope Gun gegen die Schaufel und könnt auf dem Buddelfeld Schatzgräber spielen und Euch den Schlüssel nehmen. Vergeßt danach nicht, die Schaufel wieder gegen die Rope Gun zurückzutauschen! Die Ausgrabungen lassen sich übrigens mehrmals wiederholen, so daß Ihr noch mehr Extraleben sammeln könnt. Nun begebt Ihr Euch nach (14), wo Ihr zunächst ein Seil nach rechts spannt, und dann



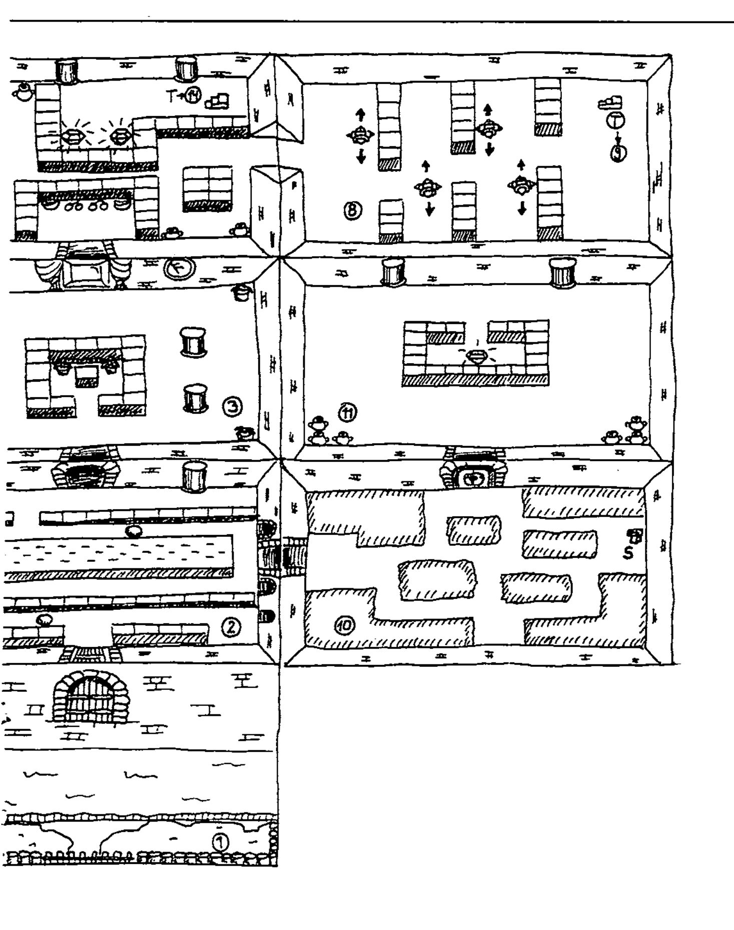
DUNKELHEIT

STAGE 3 E.G.:

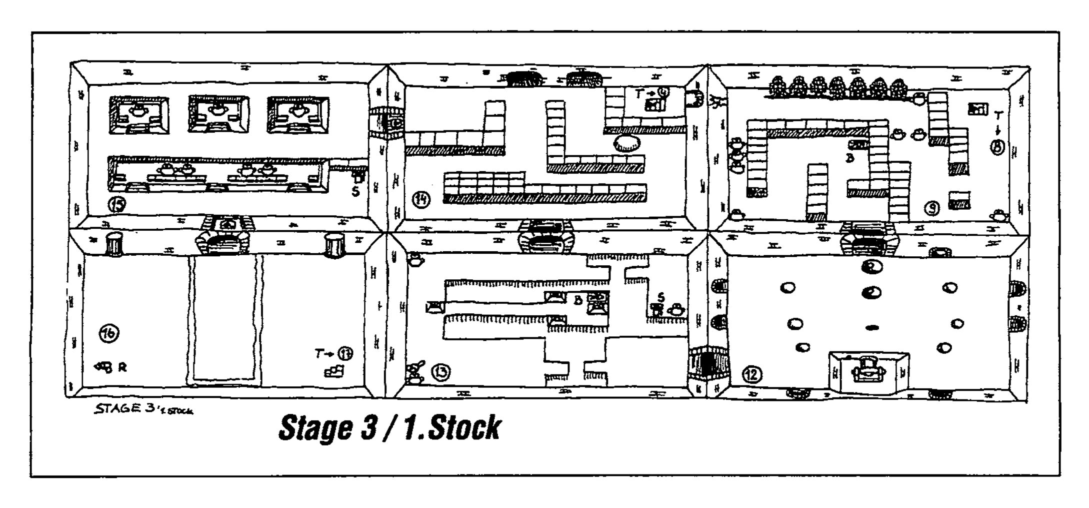
die zweite Rope Gun holt, die Ihr in (13) zurücklassen mußtet. Jetzt könnt Ihr auch über den anderen Abgrund balancieren. Wenn Ihr dann auf der anderen Seite wieder festen Boden unter den Füßen habt, nehmt Euch die herumliegende Rope Gun und schießt damit auf den Schalter rechts neben der Tür, die sich daraufhin öffnet. Die Tür im 15. Bild öffnet Ihr mit dem Schlüssel und steht dem Endgegner des zweiten Levels gegenüber. Bewerft ihn zuerst mit den herumstehenden Fässern. Nachschub bekommt Ihr von den Piraten. Fangt die Fässer auf, mit denen sie Euch bombardieren und schleudert sie auf den Feind.

Paßwort: Kirsche – roter Diamant – grüner Diamant – Kirsche – Banane

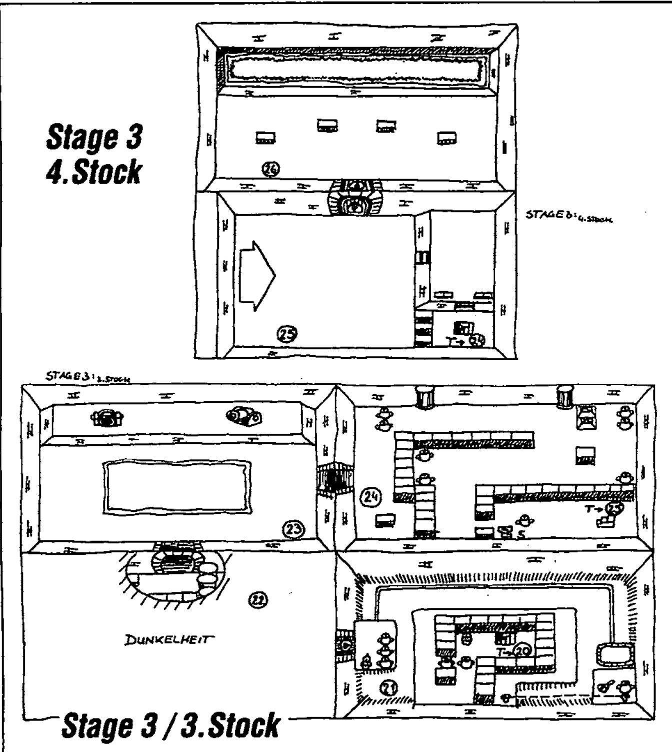
Stage 3
Vor der Burg betätigt Ihr den Schalter, und schon senkt sich die Lebensmittel ein und geht zurück über (2) nach (10), wo Ihr mit dem Schlüssel das Tor zu (11) öffnet und einige Schätze hebt. Danach macht Euch auf den Weg nach (5). Nehmt die Rope Gun an Euch und betätigt alle vier Schalter. Erst dann öffnet sich die Tür nach oben. In der Finsternis (6) findet Ihr eine Kerze, mit der Ihr ein wenig besser sehen könnt, zwei Schaufeln und ein Extraleben. Im Buddelfeld (7) könnt Ihr mehrmals nach Schätzen graben. Wenn Euch die Puste ausgegangen ist, geht zurück nach (6), um die Schaufel gegen die Rope Gun zurückzutauschen, bevor Ihr nach (8) weiterwandert.
Hüpft die Treppe hinauf nach (9). Nehmt Euch das herrenlose Brett anstatt der Kerze und schleudert einen Topf auf die Risse links oben in der Wand. Dahinter findet Ihr eine Treppe im 14. Raum, die nach (4) hinabführt. Dort fallen Euch ein Continue und ein Extraleben in die



Zugbrücke herab. Schlüpft in (2) zwischen den rollenden Kugeln hindurch, um ins 3. Bild zu gelangen. Werft dort einen Blumentopf in den mittleren Spiegel und geht hindurch nach (4). Sammelt die Hände. Jetzt könnt Ihr glücklich nach (9) zurückkehren. Durch den unteren Ausgang begebt Ihr Euch nach (12). Fangt die Kugeln der Kanone auf und schleudert sie zurück, denn sobald die Kanone

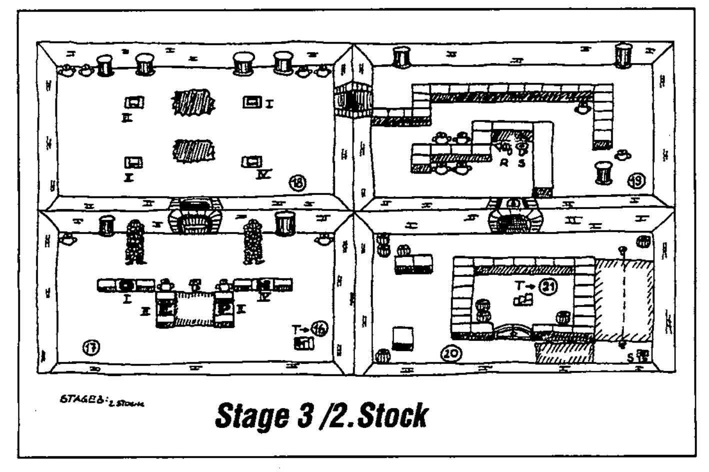


Stage 3 / 1.Stock



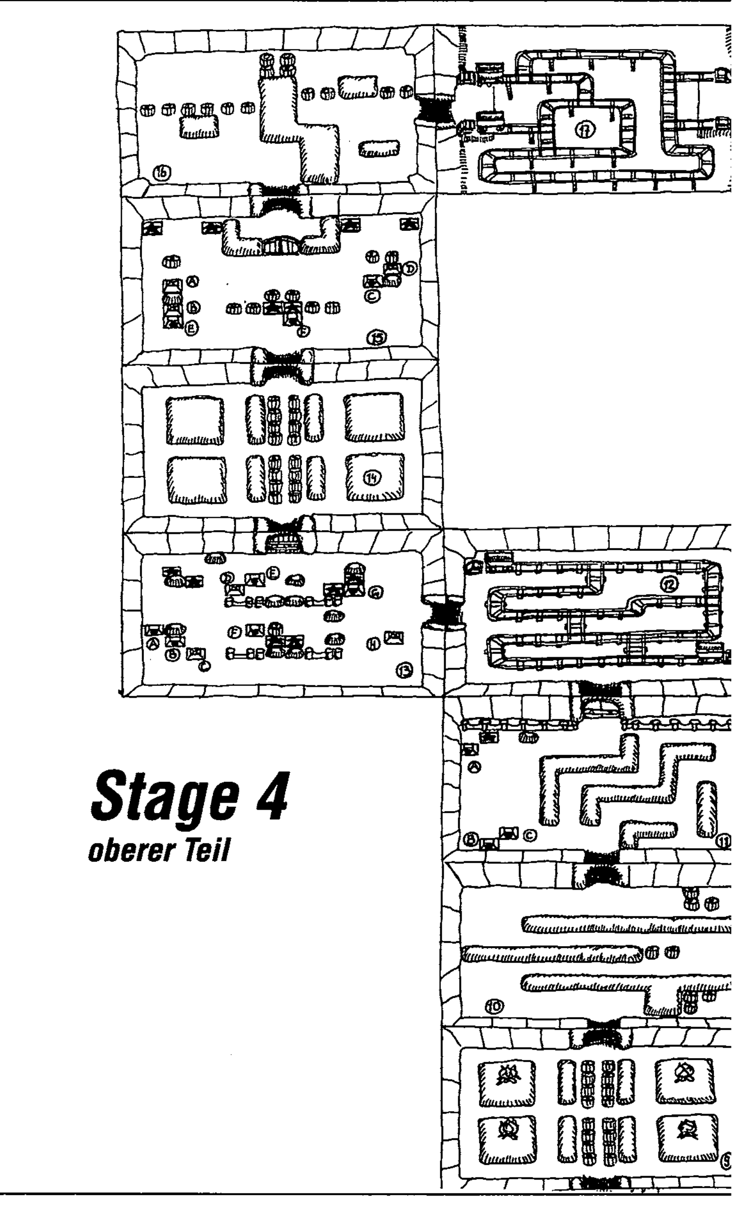
Stage 3
4.Stock

Stage 3 / 3.Stock



Stage 3 /2.Stock

zerstört ist, öffnet sich die Tür. Links geht's nach (13). Legt das Brett über die Lücke und nehmt die Glocke. Mit Ihr lockt Ihr die Piraten auf den Mittelgang, so daß Ihr alle drei auf einmal wegfetzen könnt. Jetzt holt Euch den Schlüssel, der Euch in (14) das Tor nach (15) öffnet. Dort bewerft Ihr die Piraten mit den Töpfen, um an einen neuen Schlüssel zu gelangen. Schließt die Tür nach (16) auf, denn dort warten eine Rope Gun und eine Treppe zum nächsten Stockwerk auf Euch. Im 17. Bild müßt Ihr der Reihe nach die Buchstaben O-P-E-N überschreiten, um die Tür zu öffnen. Hebt den Schlüssel auf und betretet den nächsten Raum (18). Dort drückt Ihr die Knöpfe in folgender Reihenfolge: rechts oben – links unten – links oben – rechts unten, woraufhin Ihr nach (19) gehen könnt. Dort nehmt Ihr den zweiten Schlüssel, schließt die Tür nach (20) auf und holt Euch die herumliegende Rope Gun, bevor's weitergeht. In (20) spannt Ihr ein Seil, um den Schlüssel zu ergattern. Überwindet die Piraten, öffnet das Tor und klettert die Treppe hinauf. Im 21. Raum spannt Ihr wieder ein Seil, nehmt die Glocke und laßt Euch von der Plattform zur Tür bringen. Öffnet sie und nehmt die Kerze mit nach (22). In der Finsternis gibt's ein Continue, aber auch einen Feind, der es auf Euch abgesehen hat. Weiter geht es in (23). Hier zerstört Ihr die Kanonen mit Ihren eigenen Kugeln. Daraufhin wendet Ihr Euch nach rechts, denn in (24) findet Ihr den großen Schlüssel und die Treppe zu Raum (25). Dort mogelt Ihr Euch an den Piraten vorbei, schließt die Tür auf



Stage 4
oberer Teil

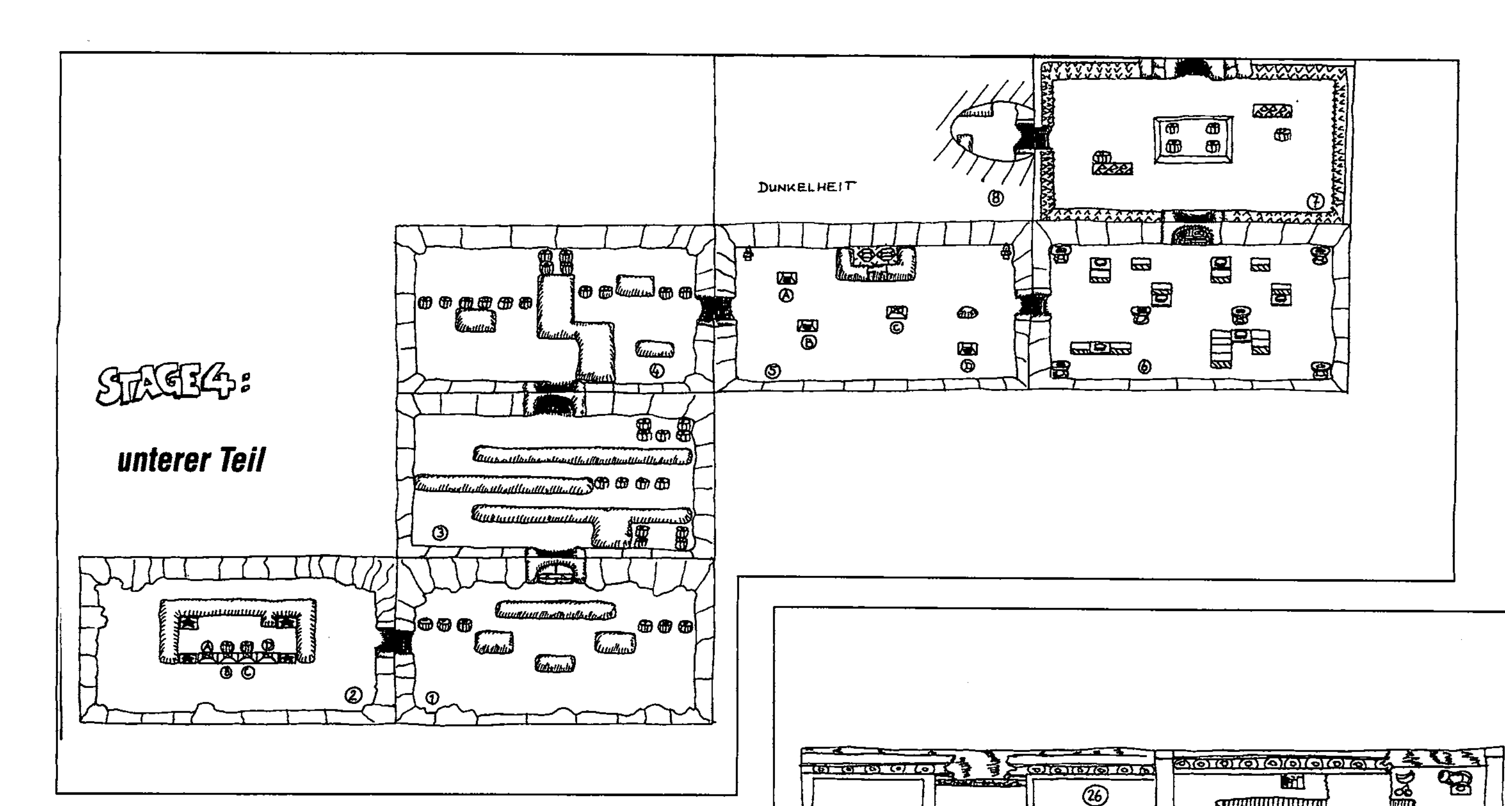




und steht dem dritten Endgegner gegenüber (26). Erledigt zuerst das blaue Skelett, denn seine Wurfgeschosse prallen an den Wänden ab und sind daher unangenehmer.
Paßwort: roter Diamant – Kirsche – grüner Diamant – grüner Diamant – roter Diamant

Stage 4

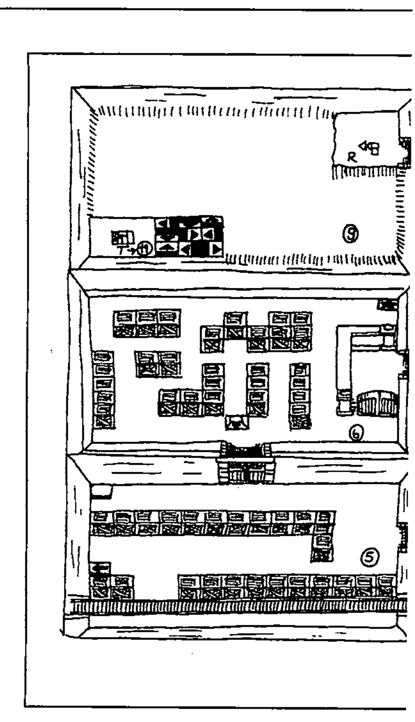
Vom 1. Raum geht Ihr zuerst nach (2). Dort findet Ihr ein Schieberätsel, das das Tor von (1) nach (3) öffnet:
Block B: oben-links
Block A: links
Block D: oben-rechts-oben



STAGE 5:
(OBERDECK)

Block C: rechts
In (3) angelangt, fangt Ihr die Fässer des Piraten auf und erledigt zuerst die Kröten, danach die Piraten. Auch in (4) müßt Ihr Euch gegen die Feinde wehren. Im 5. Bild wartet das nächste Schieberätsel auf Euch:
Block D: oben-links
Block A: rechts-unten-rechts-oben
Wenn der Block explodiert, ist der Weg zu zwei weiteren Leben frei. Vergeßt nicht, eine Kerze mitzunehmen!
Nun geht's weiter nach (6), wo Ihr alle Fackeln durch Überlaufen der Schalter anzünden müßt. Dadurch öffnet sich das Tor zum 7. Raum. Fangt die Fässer, die der Pirat Euch zuwirft, und schleudert sie zurück. Sobald er genug hat, öffnet sich die Tür nach (9). Geht jedoch zuerst nach (8). Ihr findet in der Dunkelheit ein Continue (links unten) und ein Extraleben (links, Mitte). Nehmt Euch bei der Suche vor dem herumschleichenden Piraten in acht! Nun wandert Ihr weiter nach (9), wo die Piraten erledigt werden müssen, um ungehindert eventuelle Schätze einsammeln zu können. Im 10. Bild wendet Ihr die gleiche Taktik wie bei (3) an, um mit heiler Haut zum Schieberätsel in (11) zu gelangen:
Block B: links
Block A: unten
Block C: links-oben
In (12) dürft Ihr in der Lore fahren und die Piraten von den Schienen schubsen. Allerdings wartet dann in (13) ein recht kniffliges Rätsel auf Euch, das Ihr in einer Wahnsinnsgeschwindigkeit zurechtrücken müßt:
Block C: rechts-oben
Block A: oben
Block B: links-oben
Block C: links
Block D: rechts
Block H: links
Block G: unten-links-unten
Block D: links
Block F: unten-rechts
Block H: oben

Über Raum (14) (identisch mit (9)) betretet Ihr (15) und löst wie folgt das Schieberätsel:
Bewerft zuerst die Piraten mit den Fässern über Block C und D.
Block A: links-oben
Block B: rechts-oben
Block D: rechts-oben
Block E: rechts-oben
Block F: oben
Block C: oben-links —> die Tür geht auf.
Überwindet in (16) die Piraten und gönnt Euch in (17) eine Fahrt mit der Lore. Rechts geht's in Raum (18). Nach (18) gibt es auch noch

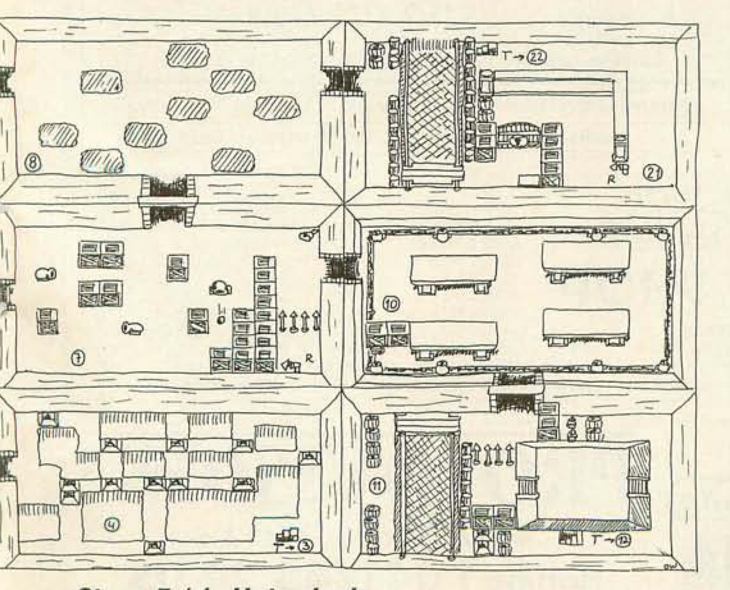


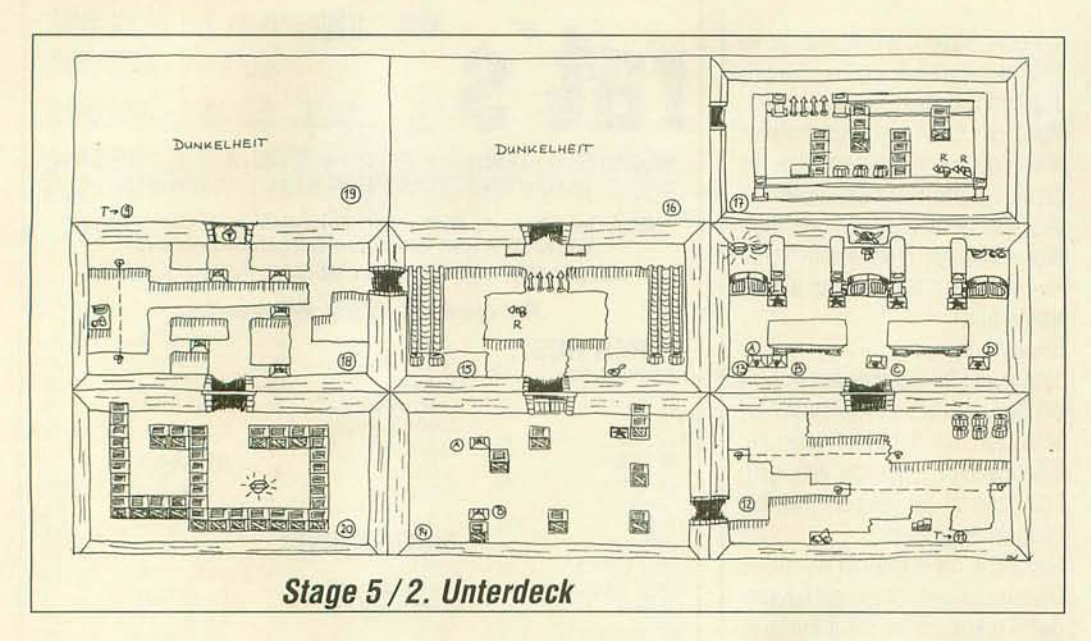
einen anderen Weg: Von Raum (11) geht Ihr nicht nach oben, sondern nach rechts, befindet Euch in (19) und löst das Rätsel:
Block A: rechts
Block B: unten-links
Block C: unten
Block D: links
Block E: oben
Block F: rechts
Block G: links
In (20) nehmt Ihr die Glocke, kickt den rechten Block nach links und lockt die Piraten hinter den Block. Auf diese Weise erwischt Ihr sie alle auf einmal. Auch in (21) müßt Ihr die Piraten erledigen, damit die Tür den Weg nach (22) freigibt (identisch mit (9) und (14)).
Nehmt Euch in (23) vor den herumhüpfenden Felsbrocken in acht, um heil nach (24) zu gelangen. Dort bekämpft Ihr zuerst den Piraten und schießt dann den Block auf das markierte Feld (links-oben-links) (Explosionsgefahr!). Wenn Ihr die Tür nach oben durchschreitet, befindet Ihr Euch wieder in Raum (18). Betätigt alle Schalter, um die Tür zu öffnen, vergeßt die Kerze nicht und setzt Euch der Finsternis in (24) aus. Ihr müßt ein wenig herumtasten, um die Blöcke des Rätsels zu finden:
Block B: rechts
Block C: unten-rechts
Block D: links-oben-links-oben
Block A: rechts-unten-rechts-oben-rechts-unten-rechts-oben
Block E: oben-rechts-unten-rechts-unten-links
In der rechten oberen Ecke findet Ihr eine Rope Gun, bevor Ihr in (26) die Piraten in die ewigen Jagdgründe schickt. Im 27. Raum versperrt Euch ein rauschender Wasserfall den weiteren Weg. Ihr dreht ihm den Hahn ab, indem Ihr das Schieberätsel in (28) bewältigt:
Block C: unten-links-unten-rechts
Block B: links-oben-rechts-unten-rechts-oben
Block A: oben
Jetzt könnt Ihr ungehindert in (27) ein Seil spannen und in Raum (29) schlüpfen, um dort die Piraten mit geworfenen Fässern zu verjagen. Erst dann ist der Weg zum vierten Endgegner geebnet.
Sammelt die herunterfallenden Dornen auf und streckt die Raupen damit nieder. Dazu stellt Ihr Euch am besten direkt neben eine Kreuzung, um den Dornen so schnell wie möglich auszuweichen und um die Raupen ganz hinterhältig von der Seite angreifen zu können.

Paßwort: Banane-Kirsche-grüner Diamant-roter Diamant-Banane

Stage 5

In (1) seht Ihr zuerst nach, ob Ihr irgendwelche Schätze in den Fässern findet, bevor Ihr das Schiff betretet. Wehrt Euch gegen die Piraten in (2) und holt Euch in (3) die Rope Gun. Macht die Piraten unschädlich und zerstört die Kanonen mit Ihren eigenen Kugeln. Jetzt könnt Ihr ein Seil spannen und ungehindert die Treppe nach unten benutzen, die nach (4) führt.
Hier schießt Ihr zuerst den unter-


Stage 5 / 1. Unterdeck



Stage 5 / 2. Unterdeck

sten Stein nach links und arbeitet Euch dann nach links zum Tor nach (5) vor. In Raum (5) angekommen startet Ihr das Förderband durch einen Tritt auf den Pfeilschalter links unten und bewerft die Feinde mit den ankommenden Tonnen. Laßt Euch dabei nicht von dem Messerwerfer erwischen, den Ihr am besten zuerst zur Strecke bringt. In (6) müßt Ihr den Block wie folgt durch die Gegend kicken: rechts-oben-rechts-oben-rechts, und zwar bevor er explodiert. In (7) holt Ihr Euch die Glocke und lockt die Piraten direkt vor eine Kanone, wenn diese gerade im Begriff ist zu schießen. Habt Ihr alle Bösewichter zu Kanonenfutter gemacht, könnt Ihr Euch die Rope Gun einstecken. Wenn Ihr in (8) die ständig wechselnden Abgründe überquert habt, geht Ihr nach links raus und holt Euch in (9) eine zweite Rope Gun. Geht jetzt zurück nach (7) und von dort aus nach rechts in den 10. Raum. Unter den Krügen sind einige nützliche Dinge versteckt! In (11) bewerft Ihr von der hin- und herfahrenden Plattform aus die Piraten mit den links herumstehenden Fässern. Die Speere versinken im Boden und Ihr gelangt zur Treppe. Zuvor holt Euch eventuell unter den Fässern versteckte Fressalien oder andere Schätze! Die Kerzen laßt Ihr vorerst stehen. Eine Etage tiefer in (12) spannt Ihr ein Seil zum oberen Ausgang. Den 13. Raum müßt Ihr dreimal betreten, um alle Schätze zu bekommen:

1. linke Tür:
Block A: oben
Block C: oben-links

2. mittlere Tür:
Block A: oben
Block B: rechts-oben
Block C: oben
Block A: rechts
Block D: oben links – Schlüssel nehmen!

3. rechte Tür:
Block D: oben
Block A: oben-rechts

Spannt in Raum (12) ein Seil zum linken Ausgang, um nach (14) zu gelangen. Löst wie folgt das Schieberätsel:
Block A: unten
Block B: rechts-oben

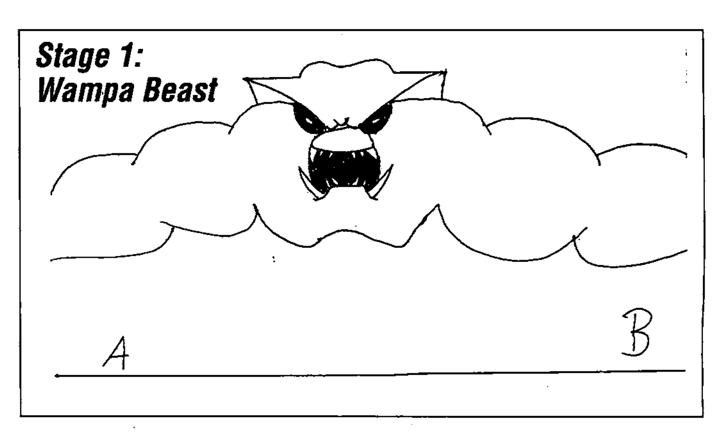
Block A: unten-rechts-oben-rechts
Block B: links-oben-rechts
Block A: oben – die Tür gibt den Weg frei.
In (15) nehmt Ihr die Rope Gun und zieht ein Faß zu Euch herüber. Damit werft Ihr auf einen der Schalter neben der Tür. Sackt die Glocke ein und wandert durch die Dunkelheit im 16. Raum. Laßt Euch beim Herumtasten zum Ausgang (oben rechts) nicht von den beiden herumschleichenden Piraten erwischen! In (17) angelangt, lockt Ihr mit der Glocke den Piraten auf den Schalter, um die Speere im Boden zu versenken. Schlagt den Feind mit Fässern in die Flucht und tauscht die Glocke gegen eine Rope Gun. Über den rechten Ausgang in (15) betretet Ihr Raum (18). Überwindet die Piraten, holt mit der Rope Gun das Obst zu Euch herüber, spannt ein Seil nach oben und schließt die Tür auf. Ihr befindet Euch jetzt in einer Schatzkammer (19). Sucht das Extraleben (rechts unten), den großen Schlüssel (links oben) und merkt Euch die Treppe links unten. Bevor's weitergeht, holt Euch den Continue-Diamanten in Raum (20)! Dort lockt Ihr die Piraten zuerst mit der Glocke in die linke Kammer, bevor Ihr gefahrlos den Schatz einsacken könnt. Wenn Ihr jetzt die Treppe unten links in (19) herabsteigt, könnt Ihr in (9) mit der Transporterplattform nach rechts übersetzen, indem Ihr auf die Felder mit den entsprechenden Richtungspfeilen tretet. Über Raum (8) wandert Ihr nach (21). Werft ein Faß auf den Schalter unten in der Mitte, woraufhin sich das Brett in Bewegung setzt. Setzt auf die andere Seite über und öffnet das Tor mit dem großen Schlüssel. Sucht in den Fässern nach Schätzen, nehmt die Rope Gun mit und steigt die Treppe zu Raum (22) hinauf. Hier wieder eine Kanone nach der anderen mit aufgefangenen Kugeln fertigmachen und zwei Seile spannen. In Raum (23) seht Ihr Euch mit einem weiteren Schieberätsel konfrontiert:
Block A: unten
Block E: rechts
Block A: rechts
Block C: links
Block D: links-unten
Block B: links-oben
Im 24. Raum holt Ihr Euch ein Continue und zwei Rope Guns. Stellt Euch dazu vor den Block und wartet, bis der Pirat in der Kammer das Faß direkt hinter dem Block weggenommen hat und kickt ihn dann ins Jenseits. Über (23) wandert Ihr nach (25). Mit den Pfeilknöpfen könnt Ihr die Kanone drehen und mit dem rechten Knopf feuert Ihr sie auf die Feinde ab. Habt Ihr sie bewältigt, betretet Ihr Raum (26) und steht dem obersten Ober-Obermotz gegenüber. Bleibt ständig in Bewegung, weicht dem rotierenden Fettwanst aus, sammelt oder fangt Bomben und bewerft ihn damit. Wenn er seine Schergen herbeipfeift, haltet sie Euch mit der Rope Gun vom Leib, werft sie mit Bomben ab und widmet Euch wieder dem Oberpiraten.

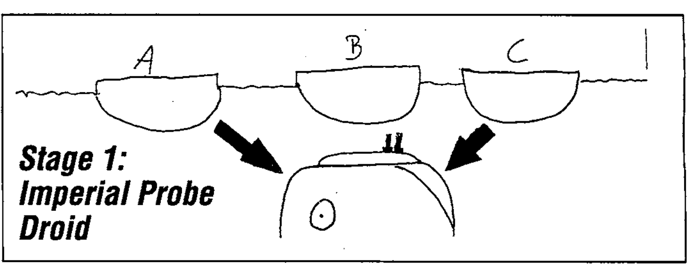
Super Empire Strikes Back
Super Nintendo

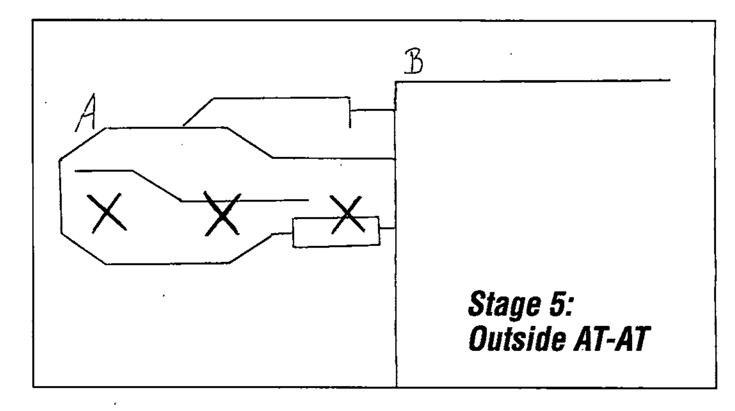
Stefan Hartmann aus Ilvesheim goes Komplettlösung. Der zuverlässige Cheatlieferant spielte sein Lieblingsspiel für Euch durch:

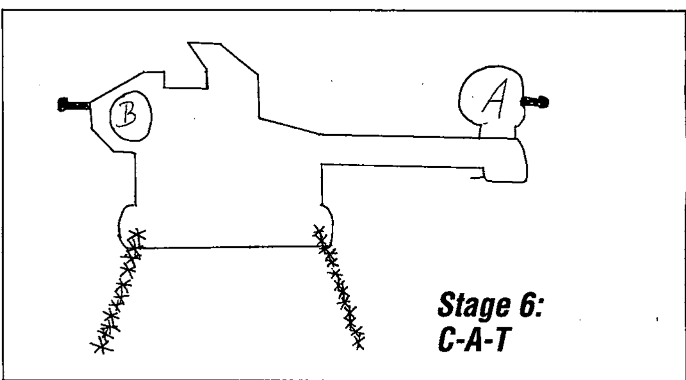
Stage 1 – Hoth

Alles fängt auf dem Eisplaneten noch recht einfach an. Neben dem normalen Hüpfen und Schlagen sollte man sich aber schon jetzt mit dem Super-Sprung anfreunden (B, im höchsten Punkt nochmals B), denn dieser ist in späteren Stages dringend vonnöten. Wenn man mit dem Laserschwert kämpft (was man eigentlich immer machen sollte), zeigt der Super-Sprung noch eine positive Nebenwirkung: man rotiert um seine eigene Achse und trifft jeden Gegner unter sich zweimal. Besonders die Wampas können mit dem Super-Sprung leicht besiegt werden, da man so auch deren einfrierendem Atem entgeht!
Ein kleiner Tip für unendliche Leben nur so nebenbei: Nachdem man den Taun-Taun erhalten hat, sollte man (ohne ihn!) in die zweite Schlucht springen und dabei nach links halten. Man landet auf einer unsichtbaren Plattform. Wer an dieser Stelle in der Schlucht auf und ab springt wird mit drei Leben und weiteren Extras belohnt werden. Aber nicht zu tief wagen, die









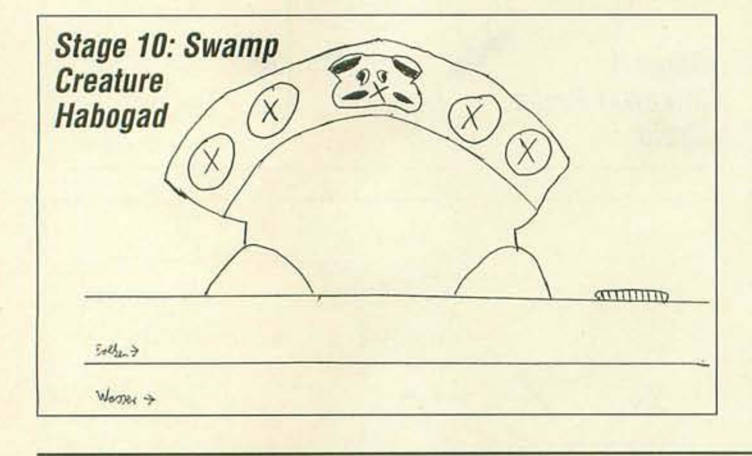
Stacheln am Boden der Schlucht sind tödlich!
Boss:
Wampa Beast: Hier sollte man zwischen Punkt A und B wechseln, je nachdem von wo seine Klaue als nächstes kommen wird (immer abwechselnd). Dabei immer darauf achten, nicht in seinen Atem zu geraten, ansonsten wird Luke tiefgefroren.
Imperial Probe Droid: Phase 1: Hier läuft man erst einmal so weit wie möglich nach rechts und kehrt dann auf den linken Vorsprung zurück. Von hier aus sollte es nicht schwer sein, die Beine des Droids abzuschlagen. Wenn er zu nahe kommt, den Vorsprung einfach wieder verlassen.
Phase 2: Nach wenigen Metern taucht der Droid wieder auf. Ihr wechselt zwischen A und C und schießt nach schräg-unten, um ihn noch im Wasser zu erwischen (mit L nach unten schauen). Wenn er angreift, macht Ihr einfach einen Super-Sprung, um den Kugeln zu entgehen. Immer darauf achten, daß man nicht einsinkt:

Phase 3: Nachdem er sich transformiert hat, stellt man sich auf Punkt B und schaut mit L nach unten. Wenn er nach oben kommt, sofort nach links oder rechts springen und nach schräg-oben schießen. Sobald der Droid im Wasser ist, wieder zu Punkt B springen.

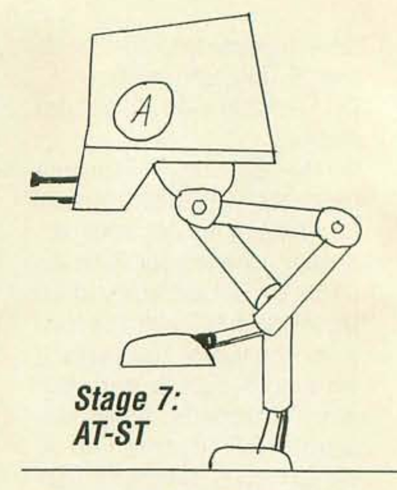
Stage 2 – To the Snowspeeder
Durch diesen Level kann man ganz einfach durchrutschen (schräg-unten +B). Vorsicht aber vor den Robotspinnen, bei denen ein Super-Sprung nötig ist.

Wenn man im Snowspeeder ist, sollte man am äußersten linken Rand bleiben und mit Dauerfeuer hoch- und runterpendeln. So werden normalerweise alle Stormtrooper von Ihren Bikes geholt.

Stage 3 – Snowspeeder
Phase 1: Hier muß man 10 Probes und 10 Bikes vernichten. Hier kann man sogar einfach nur Dauerfeuer geben und durchfliegen (ohne zu lenken!). Wer es sich nicht so einfach machen will, kann auch zum Spaß den grünen Kugeln ausweichen und die Höhe ändern, damit man den Boden nicht berührt. In beiden Fällen IMMER die Herzen einsammeln, dann ist dies der einfachste Level von allen.
Phase 2: Fünf AT-ST warten darauf, abgeschossen zu werden. Man sollte sich einen ausgucken und auf diesen einfach draufhalten und schießen. Wenn er nicht kaputt geht, sollte man ca. 10 Sekunden weiterfliegen und dann umkehren. Wer Lebensenergie braucht, sollte ein paar Bikes abknallen.
Phase 3: Jetzt müssen fünf AT-AT dran glauben. Diese sollte man immer mit dem Kabel umwickeln, um sie so zum Umfallen zu bringen. Am besten hält man sich dazu links vom AT-AT und fährt dann kurz vorher das Kabel mit R aus. Dann hält man sich nach rechts-oben und umfliegt ihn dreimal. Nachdem dies geschafft ist, fliegt man von der Seite auf den letzten AT-AT zu. Hier läuft man einfach nach rechts und klettert durch Doppelsprünge am Bein des AT-AT hoch. Oben angekommen springt man zwischen die zwei Stormtrooper mit Schild.



Stage 10: Swamp Creature Habogad



Stage 7: AT-ST

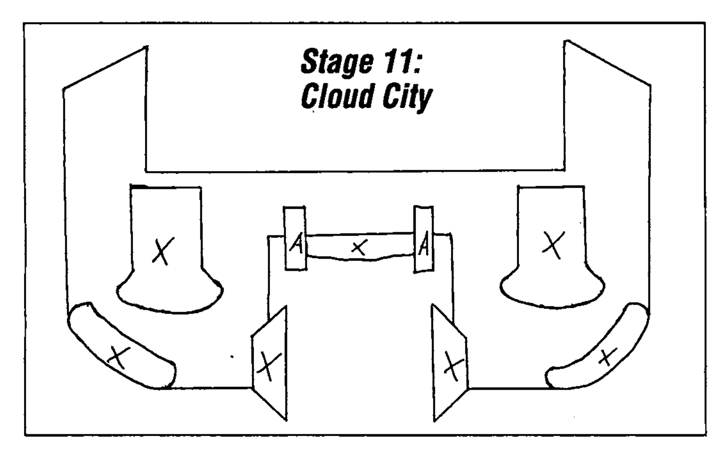
Stage 4 – Inside AT-AT
Alle Stormtrooper sollten hier mit einem Super-Sprung erledigt werden. Die Schüsse der Selbstschußanlagen kann man an selbige zurücksenden, indem man diese mit dem Laserschwert abblockt (unten + Y). Am Ende jedes Korridors nimmt man den Teleporter (nach oben drücken).

Stage 5 – Outside AT-AT
Boss:
AT-AT Kopf: Gleich am Anfang sollte man versuchen, so lange

Stormtrooper zu zerstören, bis man einen Detonator erhält. Damit SOFORT nach links RUTSCHEN und diesen auslösen, wenn mindestens zwei Kanonen im Bild sind.
Ansonsten zerstört man zuerst die Kanone an Punkt A mit dem Laserschwert und läuft dann nach B, wo man die rechte Kanone abknallt. Dann wieder zu Punkt A und die mittlere Kanone aufs Korn genommen. Dabei muß man immer auf die fliegenden Stormtrooper achten, diese aber nicht abschiessen, da sie immer wiederkommen.

hinter den AT-ST springen und draufhalten. Wenn er springt, sollte man weglaufen.

Stage 8 – The Falcon
An dieser Stelle sollte man sich nach dem Radar richten. Ein grüner Punkt stellt einen TIE dar (den man verfolgen und abschießen sollte), ein roter Punkt zeigt an, daß einen ein Feind aufs Korn genommen hat (was man durch ein paar Ablenkungsmanöver zu verhindern weiß). Darüber hinaus sollte man auf die Asteroiden achten (wobei ein paar Treffer aber nicht stören) und sich nach den manchmal auftauchenden Pfeilen richten.

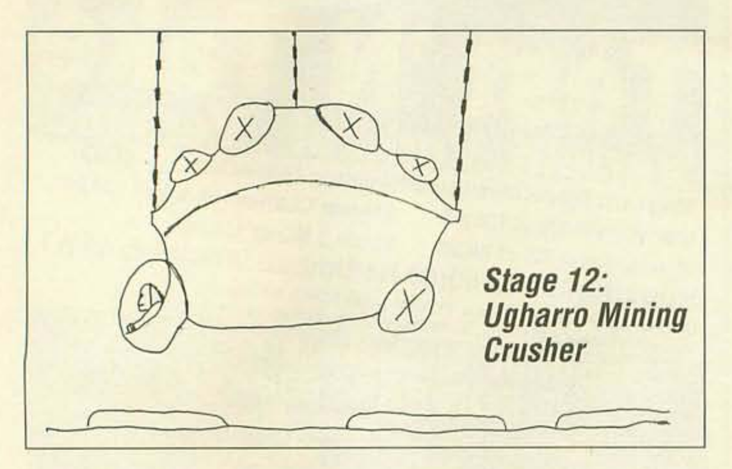


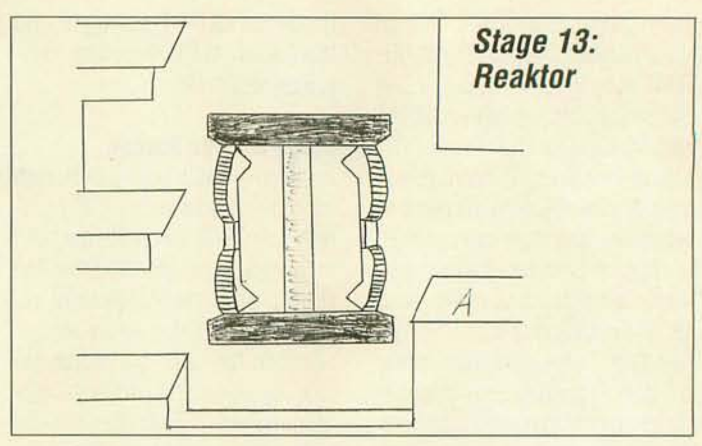
Stage 6 – Rescue of the Princess
Han sollte hier recht zügig durchrollen, damit ihn die herabfallenden Deckenteile nicht treffen. Die Plattformen kann man durch Druck nach oben bzw. unten aktivieren. Die richtige Reihenfolge (Aufzugrichtung + Laufrichtung):
1 rechts + rechts, 1 hoch + rechts, 1 runter + rechts, 2 hoch + links, 1 hoch + rechts, 2 runter + rechts, 2 hoch + rechts, 1 runter + rechts.
Jetzt kommen zwei kleine Roboter, auf die man einfach losballern, und unter den Schüssen durchrollen oder drüberhüpfen sollte.
Boss:
C-A-T (Combat Attack Transport): Vor dem C-A-T weglaufen und die zwei rotierenden Stacheln abschießen. Dann Kanone A und B wegballern. Schließlich muß man noch auf das ganze Gebilde zielen, dabei immer rollen und schießen.

Stage 7 – To the Millenium Falcon
1 hoch + links, 1 hoch + rechts, 1 runter + rechts, 1 runter + rechts, 1 hoch + links, 1 hoch + rechts.
Boss: AT-ST:
Zuerst Kanone A abschießen, dann

Stage 9 – The Search for R2D2
Ein einfaches Level, in dem man nur nach rechts oben gelangen muß, um R2D2 zu finden. Dies sollte man aber am Anfang nicht sofort tun, denn im ganzen Level sind Force Power-Ups zu finden, die einem zu verschiedenen Kräften verhelfen, die im weiteren Spielverlauf nützlich sind.

Stage 10 – Dagobah
Wie im vorherigen Level springt man recht einfach von Ast zu Ast auf der Suche nach dem großen Jedi-Meister Yoda. Außer, daß man die Gundarcs ins Leere springen lassen sollte, lassen sich hier keine weiteren Tips geben.
Boss:
Swamp Creature Habogad: Zuerst schlägt man die fünf (auf der Zeichnung mit einem X gekennzeichneten) Elemente ab. Hierbei sollte man aber auf das Kleinvieh am Boden achten, denn man verliert schnell zuviel Energie, wenn der ganze Boden mit Würmern bedeckt ist. Nachdem die Elemente


Stage 12: Ugharro Mining Crusher



Stage 13: Reaktor

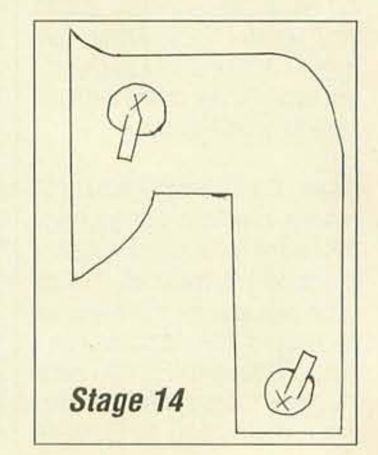
weg sind, wird der Endgegner verletzbar. Sobald er in den sichtbaren Bildschirmbereich kommt, sollte man sich ins Wasser fallen lassen (unten + B). Jetzt schlägt man mit dem Laserschwert auf den Balken ein, auf dem das Monster hin- und hergleitet und siehe da – auch an diesem sicheren Ort kann man ihm Energie abziehen! Danach springt man schnell wieder auf sicheren Boden, vernichtet die Würmer und wiederholt die ganze Prozedur, bis der Endgegner besiegt ist.

Stage 11 – Cloud City
Dies ist ein SEHR schweres Level, denn an jeder Ecke stößt man auf Kopfjäger und Stormtrooper. Hier Taktiken zu entwickeln, ist leider ein Ding der Unmöglichkeit. Man sollte alles langsam angehen und versuchen, so weit nach oben wie möglich zu kommen. Die Selbstschußanlagen erfordern mangels Laserschwerts eine langwierige Prozedur: Man springt über sie und schießt dann von hinten. Sobald sie wieder anfängt zu schießen, wechselt man die Seite.
Boss:
Hat man es bis hierher geschafft, sollte dieser Endgegner kein großes Problem mehr sein. Man schießt zuerst die mit A bezeichneten Waffen weg und macht sich dann unter ständigem Rollen (und Springen) daran, die restlichen (mit einem X gekennzeichneten) Elemente wegzuballern. Danach kann man auf das ganze Gerät draufhalten. Nach dessen Zerstörung findet man Hans alten Kumpel Lando.

Stage 12 – Where is C-3PO?
Chewie macht sich auf die Suche nach C-3PO. Dabei muß er durch dunkle Gänge hetzen und über die glühende Lava kommen. Die Steine sinken nach kurzer Zeit ein, deshalb rechtzeitig weiterspringen. Zu beachten sind die gemeinen Selbstschußanlagen an der Decke, die man durch ein paar gezielte Schüsse unbrauchbar machen sollte, und die fliegenden lila Pakete, die nur dann zerstörbar sind, wenn sie sich geöffnet haben.
Boss:
Ugharro Mining Crusher: Als erstes sollte man die Schußanlagen an der Decke beseitigen. Dann kann man sich daran machen, die einzelnen Elemente ("X") des Crushers wegzupusten. Dann hält man so lange den Abzug, bis nur noch die kleine Kapsel übrig bleibt. Diese verfolgt einen, weshalb man ständig zwischen den drei Steinen wechseln sollte. Das Schießen dabei aber nicht vergessen!

Stage 13 – Carbon Freezing Chamber
Man begleitet hier Han in sein Verderben: Darth Vader erwartet seinen Testkandidaten. Vielleicht ist deshalb das Level recht einfach, wer weiß. In acht nehmen sollte man sich trotzdem vor den Eiswolken, die Han sofort einfrieren. Wenn dies auf einem Aufzug geschieht, sollte man lieber eine zweite, dritte oder vierte Fahrt machen, ansonsten könnte der Sprung ins Ungewisse tödlich sein. Auch hier muß man immer so hoch wie möglich kommen. Wenn Ihr dann eine ganze Weile nach links laufen müßt, habt keine Angst, daß Ihr zurück lauft – es ist der richtige Weg.
Boss:
Reaktor: Wie schon der Reaktor aus dem ersten Teil ist dieses Exemplar recht einfach zu besiegen. Man muß nur nach rechts zu Punkt A gelangen, von dort aus wird man eigentlich nicht getroffen und kann ganz in Ruhe den Reaktor zum Bersten bringen.

Stage 14 – Escape from Bespin
Chewie versucht nach dem Einfrieren seines Freundes zu entkommen. Dazu muß er über Dutzende von Abgründen gelangen – wer die Super-Sprung-Technik beherrscht, sollte keine allzu großen Probleme damit haben.
Boss:
Bobba Fett: Der Kopfgeldjäger wartet auf Chewie – wer würde schon seine Beute freiwillig entkommen lassen? Doch Chewie kann sich wehren. Er schießt ständig auf ihn, um ihm so kaum eine Chance zur Landung zu lassen. Falls Bobba Fett doch einmal Bodenkontakt erlangen sollte, muß man genau über ihn springen, damit man nicht von seinem verheerenden Froststrahler getroffen wird.
Boss:
Der nächste Endgegner kommt auch sofort. Wer allerdings die zwei Waffen abschießt und dann die altbekannte "Schieß und Roll"-Taktik nutzt wird diesen Gegner im Handumdrehen bezwingen.


Stage 14

Stage 15 – X-Wing
Lukes beeindruckender Anflug auf Cloud City funktioniert genauso wie die Snowspeeder-Sequenz. Also: Herzen sammeln und wenn zu viele grüne Kugeln auf Euch zukommen, einfach unter die Wolkendecke abtauchen.

Stage 16 – On the way to Darth Vader
Dies ist eigentlich der letzte Level, und ist deswegen auch entsprechend schwer. Man muß die Super-Sprünge perfekt beherrschen und mit seinem Laserschwert schnell durchgreifen können. Insbesondere die verschiedenen Anwendungen der Force sind jetzt hilfreich, besonders das Floating erweist sich als nützlich. Zwischendurch werdet Ihr des öfteren auf Darth Vader treffen, doch dieser spielt (vorerst) nur mit Euch. Blockt seine Schläge mit dem Laserschwert ab und setzt zum Gegenschlag an, wenn er fliegt oder eine Attacke beendet hat. Auch die Force kann hier helfen: durch Saber Control kann man den Lightsaber über den ganzen Bildschirm steuern, so daß man Darth Vader auch in der Ferne angreifen kann.

Stage 17 – Darth Vader
Der letzte Kampf steht euch bevor und die Taktiken sind immer noch dieselben (siehe oben). Allerdings setzt Darth Vader seine Macht ein, um Maschinenteile auf Euch zufliegen zu lassen. Einige beherzte Schläge sollten Euch weiterhelfen – dabei erscheinen übrigens ab und zu Force Power-Ups, so daß man neue Force Energy zum Kontrollieren des Sabers erhält!
Ihr habt es geschafft! Ihr habt Darth Vader besiegt und die Rebellen davor der Niederlage bewahrt.



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für DM 2,- in Briefmarken eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 04/94 (erscheint am 23.02.94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 14.02.1994 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der Mai-Ausgabe 1994 (erscheint am 27.04.1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Tausche Chase HQ - WWF - Batman 2 - Castlevania und Red.-Okt. gegen Lemmings und Zelda, Schräder, Postfach 10180, 45418 Mülheim/Ruhr

Game Boy mit 168 Spielen und viel Zubehör u.a. Probotector, Marioland 2, Choplifter 2 und viel, viel mehr, für nur 400 DM, Tel. 033201/1781

Verkaufe Game Boy inkl. 5 Spiele, Batterien und Spieleberater 200 DM, Tel. 03341/422500 Robert Kipping, Landhausstr. 4, 15344 Strausberg

Verkaufe: Ninja Gaiden Shadow, WWF Super-Stars, Fist of the Northstar zu je 25 DM, Telefon: 03869/32041 (WWF Supers. ohne Beschreibung)

Tausche, verk.: SML 1, 2, Palamedes, Crystal Quest, Boulder Dash, Gremlins. Suche: Glücksrad, Hunt f. R. Oct., Kid Dracula, Track & Field, Castlev. 2 u.a., Tel. 0911/864159

Verkaufe die Spiele Afterburst jp. für 25 DM und Tischtennis jp. für 20 DM. Steffi Jonsek, Dorfstr. 1 a, 18442 Lussow bei Stralsund, Tel. 03831/494474

Verkaufe: GB mit 13. Games für Fr./DM 150. Oder tausche gegen Lynx mit 3 oder 4 Games. CH-Telefon: 0041/1/2723255, ab 17.00 h

Tausche die Game-Boy-Spiele Spiderman I, Metroid II, Gargoyles Quest und den Light Max gegen Robocop I und II, Kai Bungert, In der Helmerswies 7, 66121 Schafbrücke

Verkaufe Game Boy mit 7 Spielen, Tasche, Licht. Alles gut erhalten, Originalverpackung. 200 DM Verhandlungsbasis, 49086 Osnabrück, Tel. 0541/387325

Verkaufe Game Boy für 200,– DM mit den Spielen: Tetris, Tennis, Boxxle und Turtles, Fall of the Foot Clan und Action Replay (amerikanische Version), Tel. 030/3442271

Ich tausche Starwars oder Boulderdash gegen WWF Superstars 2, Trenkler, Plettenbergstr. 5, 30457 Hannover

Verkaufe Track and Field für 30,– DM. Interessenten melden bei: Leonhard Straumer, Artstr. 4, 01189 Dresden

38 versch. GB-Spiele in Orig.-Karton mit Spielanl., nur zus. gegen schriftl. Geb. zu verk. Eric Schissler, Haselweg 4, 72076 Tübingen

Verkaufe MegaMan 2, Super RC pro AM, Kid Icarus und F1-Race zu je 25,–. Telefon 02461/2859. Es ist wirklich preiswert. Außerdem: Video Games Nr. 2

Verkaufe Game Boy mit den Spielen Super Mario II, Solar Striker, Hal Wrestling, Gargoyles Quest, Golf, Megaman, Tetris für nur 200 DM, bitte, günstiger geht's kaum, Tel. 06172/37403

Verkaufe Mercenary Force und Mysterium. Pro Spiel nur 35 sFr. Tel. 071/675808, fragt nach Albin (Sohn), per Nachnahme. Nur für die Schweiz.

Suche: Alien 3, Zelda, Battle of Olympus, Ultima, Jurassic Park, Schlümpfe, Final Fantasy Legend 2. Tausch o. Kauf! Tel. 0221/122835. Bitte schnell anrufen!

Verkaufe Game-Boy-Spiele WWF Superstars für 40,– Fr., Home Alone für 39,– Fr. Zuerst das Geld schicken, dann schicke ich Ihnen das Spiel! (Zuerst anrufen und fragen!) CH-Tel. 064/651872

Verkaufe Game Boy + 13 Spiele und Tasche, Preis: VB, Telefon: 06834/48651, Giovanni verlangen!

Zu verkaufen: "Aktion Replay Pro" mit vielen Codes, Preis 65 DM, Top-Zustand! Christian Streit, Bornweg 13, 65345 Eltville, Tel. 06123/75275

Verkaufe Nemesis, Faceball 2000, R-Type, Final Fantasy 1 + 2, Megaman 2, Track and Field, Chessmaster, Gargoyles Quest je halber Preis und GB-Wars, Tel. 0521/333313

Verkaufe für GB: Spiderman (25,–), Solar Strike (25,–), World Cup (20,–), Fortress Offear (10,– wg. kleinen Defekts). Verkaufe außerdem Probotector für Super Nintendo, Tel. 09433/6748

Game Boy mit 6 Spielen für 200 DM zu verkaufen inklusive Netzteil (aufladbare Batterie), Tel. 02163/81410

Verk. GB mit Licht u. Battery-Pack für 65 DM, Tiny T., WWF 1, Chase H. Q., Robocop, Megaman 2 und Motocross je 25 DM, Tel. 02222/4382, ab 18 Uhr

Verk. GB mit Lupe, Gamelight und den Modulen: Super Mario Land, Ninja Kid, Supercontra, Makaimuragaiden, Tetris zum Preis von 200,– DM, Tel. 07151/35749, Roman, ab 17 Uhr

Wer verkauft mir gebrauchte Game-Boy-Spiele zu niedrigen Preisen? Tausche auch Spiele! Steffi Radtke, Gartenstr. 17 B, 15517 Fürstenwalde

Verkaufe ca. 25 Game-Boy-Spiele, orig. verpackt je 35,– + Porto, z.B. Bugs Bunny 2, Mc Donaldland, Looney Tunes, Starwars, Snoopy, Lethal Weapon, Jetsons, Flintstones, Little Mermaid, etc. Liste gg. RP.: Brigitte Nitsch, Wanheimer Str. 41, 47053 Duisburg, Tel. 0203/69615

Verk. Game Boy mit World Cup und Tetris, normaler Preis 200, bei mir 100 DM. Verk. auch für Mega Drive einen Mastersystem-Converter für 40 DM, Tel. 08581/1217, Eduard

!!Achtung!! Verkaufe oder tausche folgende Spiele: Bad'n Rad, Track'n Field, Dynablaster, Sagaia, Castlevania und Tetris. Suche: GB-Wars, Waverace und Zelda. Ruft unter Tel. 07651/8583 ab 19 Uhr an (fragt nach Dominic) oder schreibt mir: Dominic Grevsmühl, Kapellenweg 39, 79822 Titisee-Neustadt

Game Gear

Verk. Game Gear + 15 Spiele (Shinobi, Sonic...) Lupe, Netzteil für VB 550,– DM; Lars Polenk, Tel. 07141/270793 (ab 15.00 Uhr)

Verk. GG + Col. + Wide Gear + Netzteil und 3 Spielen (GG Shinobi, SM Grand Prix, Olympic Gold) für 295,–; Tel. 08662/5222 nur erreichbar ab 18 Uhr (fragt nach Sepp), Tel. 08662/5222

Game Gear mit 7 Spielen (Land of Illusion, Sonic 2 etc.) zu verkaufen 400 DM, evtl. Tausch gegen Game Boy. Alles mit Originalverpackung; Tel. 05423/5969

Verkaufe GG mit 7 Spielen. 4 Monate alt! Mit Netzteil. Alles in Originalpackungen. Preis: 390,–. Tel. 05731/23778

Game Gear + 5 Spiele Ottifanten, Donald Duck, Mickey Mouse und mehr für 350 DM und Mega Drive, Spiele, Alien 3, Ex Mutants pro Spiel 80 DM und Sega Pro Zeitschriften, 1 Heft 5 DM, Tel. 02534/5432

Verk. Game Gear mit TV-Tuner und 8 Spiele wie Shinobi 2, World C. Board Golf, Ax Battler, Out Run, Lucky D. Caper, Castle O. I. usw. Auch einzeln. Tel. 02802/80440

Verkaufe GG Aleste 1 (!) für 200 DM, Tel. 09341/12718. Fragt nach Michael!

Game-Gear-Spiele zu verkaufen bis 50 % unter Neupreis, Tel. 07224/40441, Jan verl.

Schweiz! Suche MS-Adapter für GG, zahle Fr. 20. Suche Golden Axe Warrior für MS, zahle Fr. 40. Schreibe Brief mit Angebot, um mit mir Kontakt aufzunehmen. Armin Meyer, Bühlmatte, CH-6218 Ettiswil

Verk. Game Gear mit Sonic I + II, Tazmania, Super Monaco GP, Accu-Pack u. Netzteil für 350 DM. Thomas Bischofer, T. 05322/83523

Verkaufe Game Gear Bildschirm, leicht defekt, nicht unbrauchbar + 9 Top-Games, Mikkey Mouse, Batman Returns, Halley Wars, Lemmings u.a. Preis VB, Tel. 030/ 9315354

Lynx

Verkaufe Lynx mit 3 Spielen oder verk. Lynx alleine für 89,– DM, mit 3 Spielen und Tasche für 175,– DM und Netzteil, Tel. 0351/4032830

Master System

Tausche MS + 5 Spiele gegen Game Gear oder Game Boy (mind. 1 Spiel) ab 15.00 Uhr, Tel. 0221/785390

Wer hilft mir bei Asterix? Komme bei der zweiten Runde in der Höhle nicht weiter. Finde keinen Ausgang. Komme nicht über die Mauer im Wasser. Fischer Dieter, Frankfurter Str. 99, 65779 Kelkheim

Suche die Spiele: Spellcaster, Thunder Blade, Slap Shot, alle Cards, 3-D-Brille, Light Phaser ... einfach alles! Kaufe + tausche auch; Tel. 0821/713317

Verk. Sega-MS 2 kpl. m. Zubehör u. 8 Spielen zus. f. 200 DM. Zuschr. an M. Schmidt, Paul-Taubadel-Str. 32, 02827 Görlitz

Verkaufe Sega Master mit: 34 Spielen und 2 Joysticks für 1600 DM (Kein Teilverkauf). Tel. 08582/5222 (fragt nach Klaus ab 17.00 Uhr)

Mega Drive

Tausche Rolo to the Rescue + Altered Beast gegen Mortal Combat, Adresse: Frank Gramlich v. Speth-Schulz, Burgstr. 16, 89584 Ehi/-Granheim

Tausche Cool Spot gegen Asterix, Pugsy, Zombies oder Mortal! Verkaufe MS-Spiele und Converter CMM1, DD, Wonderboy 2, Alex 3 je 50,–. Udo Herff, Tel. 0221/618646

Tausche SNES + MD-Games, tausche auch SNES + MD-Spiele gegen ein PC-Engine oder ein Mega-Drive (nur dt.!) Tel. 08231/7276 (Thomas)

Tausche folgende Spiele: Streets of Rage 2, Thunder Force 4, Quackshot, John Madden Football '92, Turrican, Shinobi, Kid Chameleon, Tazmania. Suche: Cool Spot, Rocket Knight Adventures, Global Gladiators, Flashback u.a., Christian Barkhausen, Alte Ziegelei 5, 33014 Bad Driburg, Tel. 05259/761

MD-Module zu verkaufen: Ecco, Cool-Spot, Columns, VB 75,– DM bzw. 50,– DM, Tel. 02204/1720

Tausche und kaufe ständig MD-Spiele! Suche Aladdin, NFL '94, F1, Pluggsy, Wiz'n' Liz, Landstalker, dt. Mega-lo-mania, Ranger RX, Gunstar H., Bubsy! Jürgen, Tel. 04962/5675

Sonic 60,–, Shining ... 90,–, Sword of Vermillion 90,–, Immortal 90,–, Fatal Labyrinth 50,–, Faery Tale 80,–, Quackshot (jp, sonst alle dt.) 60,–, David, Tel. 030/8814883

Suche Tauschpartner im Raum München, suche: Rock Knight, Tiny Toons, Landstalker, Gen. Chaos, habe: Flashb., Igle Strike, Micro Mach., Rolo, Rage 2, Tel. 089/492592

Verkaufe für MD: Desert Strike 60 DM, Lotus 60 DM, Outrun 50 DM, S. Thunder Blade 40 DM, Altered Beast 30 DM, Tel. 02263/60861, Jochen Schirmbeck

Verk./tausche für MD: Street Fighter, Aladdin, Shinobi 3, Techno Clash, Chuck Rock II, Hockey '93, Jungle Strike u.v.a. Suche Rokket Knight, Haunting Ranger X u.a., Jörg Senf, Meuselwitzer Str. 65, 07546 Gera

Verkaufe: The Immortal, Centurion Def. of Rome, Faery Tale Adventure u. Altered Beast, Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

Tausche MD-Spiele. Suche Populous 1 + 2, Mega-lo-mania, Street Fighter 2, Aladdin, Landstalker, Dragons Fury, usw. Tel. 0941/58926

Suche Spiele für Sega Mega Drive, deutsche Version, Tel. 05623/2405

Sega Mega Drive, 7 Spiele, 2 Controlpads, Japan-Adapter mit orig. Verpackung zu verkaufen, Tel. 0441/53822

Suche Cheats zu den jap. MD-Games: Hellfire, Granada, Bad Omen, Eswat, Crackdown, Quackshot, Tips bitte an S. Basfeld, Dresdener Str. 6, 47495 Rheinberg

Tausche/verkaufe Budokan; Super-Monaco, Grand Prix, verkaufe eins für jeweils 70 DM, Inaser Ucar, Tel. 02065/50862, 47226 Duisburg

Verk. MD-Spiele wie Streets of Rage, EA Hockey, Winter Ch., Jordan vs. Bird, Mario Lemieux H., Gynoug u. James Pond für 50–80 DM. Auch Game Gear. Tel. 02802/-80440

Suche MD-Spiele, Pacmania, Space Invaders, Shinobi II, III, Side Pockets, Schach, Coolspot, Tel. 07307/25352

Tausche Phantasy Star 2 gegen P.S. 3 oder Starflight, Adresse: Thomas Horn, Geschwister-Scholl-Str. 7, 07407 Rudolfstadt



KLEINANZEIGEN

Verkaufe Road Rash, Thunder Force 3, Chakan, Starflight, Arch Rivals, Lemmings, St. of Rage, SNES: WWF, St. Fighter 2, S. Soccer je 50 DM, Mo–Do ab 18 Uhr, Tel. 04532/8675

Tausche zwei Mega-Drive-Spiele gegen eins: Ultimate Soccer + Grand Slam Tennis gegen; Fifa International Soccer Sensible Soccer oder Wimbledon 2, Tel. 07461/78809

Verk. Game Boy mit World Cup und Tetris, normaler Preis 200 DM, bei mir 100 DM. Verk. auch für Mega Drive einen Mastersystem Converter für 40 DM, Tel. 08581/1217, Eduard

MD: Shining Force (US): 65,– DM; Flashback (US) 60,– DM, Th. Force 3, Musha Aleste (US): je 45,– DM; Th. Force 4 (jp) 45,– DM; Ph. Star 2 45,–; Tel. 05069/2622

Verk. MD (50/60 Hz, jap./engl.) mit 24 Games: z. B. Shining Force, AMC, Rocket K., Flashback, Musha, Sonic 1 + 2, Wonderboy 5, usw. NP 3000,– für nur 1299,– (07191/86630, Micha)

Tausche ständig MD + SNES Spiele wie: Shinobi 3, G. Heroes, Flashback, STF 2 Turbo, Mario All St., Alien 3 u.v.m. Suche: G. Lancer, Rocket, Aladdin, F-1, u.v.a., Tel. 05731/52926

Sonic 2 40,–, Altered Beast 15,–, Super Hang on 45,–, LHX Attack Chopper 50,–, Super Monaco GP II 50,–, Thunder Force III 45,–, 688 Attack Submarine 60,–, Superairwolf 25,–, Tel. 07446/1352

Für Mega Drive: Wonderboy 3 dt., Last Battle dt., Truxton jp., Shadow Dancer jp., für Super Nintendo: Street Fighter 2 dt., Parodius dt., Tel. 06224/12707

Verkaufe Mega Drive 2 erst 5 Wochen alt mit 2 Adaptern und 2 Spielen (Aladdin + Landstalker für 250 DM, Gerhard Putz, Sudetenstr. 12, 87448 Waltenhofen

Verk. Quackshot (30,–), Jo Mo 2, Gynoug, Desert Strike, EA Hockey, John Madden (20,–), Tourn. Golf, Super Monaco, Dick Tracy (15,–), Alter. Beast, WC Soccer 90 (9,–); v. Sobbe, Tel. 06181/20444

Verkaufe Aladdin (Mega Drive) an Höchstbietenden. Angebote bitte schriftlich an Bernhard Babel, Auf dem Strifft 13, 52393 Hürtgenwald

Kaufe Konsolen + Modul-Sammlungen, Mega D., CD-II, SNES, SM, NES, GG, GB, Neo Geo, 3DO. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, verkaufe & tausche auch

Action Replay Codes für über 180 MD Games mehr als 600 Codes für 10 DM bei J. Ruh, Freiburgerstr. 31, 79183 Waldkirch

Mega Drive I mit 2 Joypads, 1 Joyboard, 25 Spielen, 1 J. alt, guter Zustand, NP 4000 DM für 1100 DM VB, Spiele u.a.: Sonic I + II, Dick Tracy & Action Replay Pro u.v.a., Tel. 04203/5740

Verk. T1 + 2, Battle Squadron, Eswat, Rambo 3 zu je 50 DM u.a. Suche: Twin Hawk, Quackshot, C. Sandiego (Time). Auch Tausch. M. Kerl, Bendestorfer Ring 5 b, 21079 HH

Verk. MD-Games, preiswert + gut erhalten! NHLPA '93, Warsong, D&D, Sonic 2, u.v.m.! Suche Devilish, Crack Down, Master of Monsters + Strategie-Games, Tel. 05594/8387, Lars

Verkaufe: Sonic 35, Ecco 80, Buck Rogers 50, Lemmings 75, Quackshot 65, Mega Games 60, Tazmania 60, Flashback 85 (Topqualität!), alle zus. 450 DM, Steffen Palussek, Gapstr. 11, 83278 Traunstein

Verkaufe, tausche folg. Spiele (dt.): NHL-Hockey '93, Jungle Strike, John Madden-Football. Anruf lohnt sich! Tel. ab 18.00 Uhr (0941)897252

Tausch, Kauf, Verkauf von neuesten Games. Habe Streetfighter 2, Aladdin usw. Suche Landstalker und alles andere. Tel. 04962/5655, Frank Höfs! Call now! Oderstr. 7, 26871 Aschendorf

Verkaufe Sega-CD + Mega Drive + 2 Joypads + die Spiele Sewer Shark, Cobra Command, Sherlock Holmes, Sol-Feace, Sega Classic (alles US) für 590 DM, Tel. 05251/409902

NES

Excitebike 40,–, Super Mario Bros. 3 50,–, Kid Icarus 60,–, Super Mario Bros. 2 50,–, Tetris 25,–, Bubble Bobble 40,–, Boulder Dash 50,–, Duck Tales 50,–, Rad Racer 40,–; Tel. 0511/2102814

Weihnachtstip! Verkaufe NES mit 6 Spielen und 2 Joypads, sehr gut erhalten, anfordern bei: Bastian Hartmann, Johannes-Palm-Str. 54, 89079 Ulm, für DM 300,–, Tel. 0731/47996

Verkaufe Bayou Billy, Dr. Mario, Metroid, Die totale Erin., Track & Field 2 für 100,–, nicht einzeln! Tel. 0621/568601

Verkaufe NES-Super-Set + Zelda 2. Zusammen 300 DM, Tel. 07251/40492, Julia Sidor, 19.00 bis 20.30 Uhr

Verkaufe NES mit 4 Joypads und 16 Spielen. Neupreis: 1700 DM. Verkaufspreis: 850 DM. Tel. 07247/6577

Verkaufe NES, 8 Bit mit 2 Joypads + Spiele Super Mario 1 und 3, Mega Man 3, Metroid Konsole mit Zubehör: 100,– DM, je Spiel 70,– DM. Alles in sehr gutem Zustand, Tel. 0631/57574

Teenage Mutant Hero Turtles II 60 DM, Batman Return of the Joker 50 DM, Super Mario Bros. 1 40 DM, Tel. 039008/579

NES f. 4 Spieler, Joypads, Lichtpistole, Koffer mit 13 Spielen, z.B. Maniac Mansion, Mario 1–3, Turtles 1 + 2, Silent Service ect., Tel. 040/4604411 DM 400,–

Verkaufe NES-Spiele von 15,– bis 35,– DM (z. B. Mario 1 + 3, Turtles I, Metroid usw.). Außerdem Zapper u. S.-Adventage für 35 DM. Andi Rager, Tel. 0821/488818

Ich verkaufe den NES mit 9 Spielen für den Superpreis von ca. 400 Fr. mit den Spielen: Tom und Jerry, SMB 1, Mega Man 2, Turrican, Gremlins 2 usw., CH-Tel. 056/982247

Verkaufe NES-Super-Set mit 11 Spielen und einige Tips für nur 250 DM! Zum Handeln bereit! Top Zustand! Tel. 02733/7572 verlangt nach Tobi!

Verkaufe NES mit 32 Spielen, Pistole und Trimm-Dich-Matte. DM 1000,– VB. Tel. 04242/6110

Ich verkaufe NES und 8 Spiele, Preis nach VB. Tel. 09942/2325. Ich heiße Martin Preisler und meine Adresse ist Wiesenweg 3, 94267 Prachenbach

Verkaufe NES-Super-Set + 16 Spiele (Mega Man 2 + 3), Turtles 1 + 2, Zelda 1 + 2, Castlevania 3, usw.) 650,– original verpackt. NP über 1900,–; Tel. 09971/32847

Suche Club-Nintendo Hefte vor 4/92. Verkaufe MC Donaldsland, Duck Tales, Battle of Olympus für 45,– DM inkl. Porto (06722) 47242 Alexander Sarther um 19 Uhr

Verkaufe 2 Monate altes NES-Super-Set inkl. 3er Kassette, 4 Joypads und Vier-Spieler-Adapter für nur 100 DM. Von 18–20 h anrufen! Dennis, FFM, Tel. 069/513120

Tausche für NES: Pinbot, Road Blasters, Blue Shadow, Goonies, Duck Tales, Tennis, Kickle Cu. gegen: Solstice, Rampart, R. C. ProAm, Adv. of Lolo, Probotector, Bubble Bobble, Boulder Dash. Telefon: 0911/864159. Tausche auch "Streetfighter 2" gegen anderes S-NES-Spiel!

Verkaufe NES mit 4 Joypads, 1 Joystick, 4-Spieler-Adapter und 9 Spiele, z.B. Mario 1–3 Probotector, Zelda usw. für 150 DM oder Mega-Drive-Spiele, Tel. 07161/24600

Billig zu verkaufen! NES mit 6 Spielen (Mario 3, Metal Gear, Super Roud, R. C. ProAm, Top Gun, Tetris), ca. 350,– DM, auch einzeln zu verkaufen (Preis n. Ver.). Tommy Chlechowitz, Riegaer Str. 11, 18107 Rostock, Tel. 721926

Suche Turtles III für den NES (auch US-Version). Biete bis zu 70,– DM. Meldet Euch ab 14.00 Uhr unter Tel. 040/666688. Fragt nach Tobias!

Super Nintendo

Tausche Cybernator dt. und Spiderman dt. gegen Desert Strike dt. mit Anleitung und Verpackung! Sven Heiland, 18109 Rostock, Gerüstbauerring 14

Verk.: Starfox 80,–, Super Tiny Toons 50,–, Streetf. 2 30,–, Axeley 50,–, Sim City 30,–, Joypad Turbo 30,–, Tel. 089/6132974 (Andi)

Tausche Magical Quest gegen Starwing, Battletoads, Aladdin oder Mystic Quest, Tel. 09401/51996

Verkaufe SNES + 2 Joypads + Spiele S. Mario World, WWF 2, Turtles IV, S. Mario Kart, VB 420,–. Verkaufe auch MD-Spiele, Tel. 06673/1425

Tausche SNES-Spiele (deut.), Alien 3, Super Tiny Toons. Suche Parodius, Cool Spot, Streetfighter 2, Turbo, J. C. Pro Tennis Tour, Tel. 04241/4358 (Frank) ab 18 Uhr

Verk. für Super-NES: Mario Paint 65 DM, Sim City 55 DM, Super Mario World 55 DM, Jimmy Connors Tennis (US) 60 DM, Tel. 02256/1319

Verkaufe Nintendo mit 4 Spielen, Mortal Kombat, Zelda 3, Ghost Goblins, Axelay für 400,– DM, Tel. 02052/82531, 2 Joystick und Scart-Kabel

Tausche Streetfighter 2, Soccer, Turtles 4, Castlevania 4 gg. Parodious, Starwing, Zelda 3, NHLPHA Hockey o.a., Tel. 07731/25775, wochenends

Verkaufe das Spiel Road Runner und Magical Quest auf dem Super-NES für je 70,– sFr. CH-Tel. 0049/65/612189

Verk. Game Boy mit 6 Spielen, tausche Super Nintendo Spiele wie Mario Kart, Magical Quest, Starwing usw. gegen andere. Daniel Bissegger, Gartenstr. 835, CH-9038 Rehetobel

Verkaufe Streetfighter Turbo (120 DM) und Starwing (100 DM) für Pal-System, Tel. 07443/6111, nach Patric verlangen!

Stop! Ich habe noch viel Tauschmaterial. Einfach mal anrufen. (Another World, Probotector, Lemmings, Super Turrican usw.), Tel. 04168/648 – wenn ich nicht erreichbar bin, nochmal versuchen!

Verk., kaufe u. tausche Super Nintendo Sp. Mega Drive CD. Habe 30 Stück jeweils. Suche MD Aladdin – Rocket – Hardball 3 u.a. SNS S Wars H u.a. Tel. 0621/1564212 od. 102790

Verk. Mech Warrior Populous I, Zelda 200 DM, Tel. 040/6538569

Verkaufe Mystic Quest (dt.), Super Mario Kart, Zelda (dt.), Tiny Toons für je 60 DM. Tel. 0511/8379731

Tausche Game Gear + 5 Spiele gegen SN-Super Bomberman + 5 Spieleradapter! Außerdem SF2 gegen Mortal Kombat! Michael Bruder, Tel. 06237/60688. Alles dt. Vers.!

Kaufe, verkaufe, tausche SNES-Spiele. Habe Tiny Toons + Starwing + F-15 + Home-Alone 2. Ruft an unter Tel. 05376/271 Marco M.!

Tausche SNES-Spiele. Habe z.B. Desert Strike, Road Runner, Mickey Maus, Bulls vs Blazers, Allstars. Tel. 04962/5190

Suche: Final Fight 2, Final Fantasy II, Super Empire Strikes Back, Aladdin oder Secret or Mana. Biete: Starwing, Actraiser, Soulblazer und Castlevania IV, Tel. 0721/699215

SNES Grufti 34 sucht Spielpartner für Mario Kart im Raum Erding, Robert Feuchtgruber, Tel. 08762/2839, ab 19.00

Verk. Super-NES, NES, Mega Dr., Game Boy, PC-Eng. Spiele: Actraiser, Simpsons Nightm., Tiny Toons, Super Prob., Mario All., Powermonger, je 75,–. Tausch! Tel. 04627/-1618

Suche Top Gear fürs SNES! Tausche o. kaufe gegen: Sim City, Mario Paint, F-Zero, Tennis, Pushover oder Lemmings. Verk. diese Spiele auch, Tel. 06257/82369

Verkaufe/tausche für SNES: Tiny Toons (75,–), F-Zero (40,–), Street Fighter 2 (60,–), Turtles 4 (75,–), Zelda 3 (60,–). Tel. 040/5517075 (ab 19 Uhr)

Kaufe (fast) alles: Super Nintendo Module, die billig sind. Biete bis zu 50 Mark (nur am Wochenende erreichbar), Tel. 04652/267

Spieleclub Giessen braucht neue Spiele. Bei aktuellen Titeln Tausch, ansonsten Ankauf. Auch Tausch Mega Drive oder Turbo Duo gegen Super-NES, Tel. 0641/84874

Verk. SNES (US) + Street F. Turbo, Adapter, 2 Joypads (mit Dauerfeuer) für 350 DM, neu 500 DM (1a Zustand), tausche u. verk. auch Spiele (neue) für SNES, Tel. 06196/84257

Suche Super Aleste, Mechwarrior und Shadowrun. Zahle bis 75 DM pro Spiel. Jurg, Tel. 0041/53373271

Kaufe, verkaufe, tausche SNES- und Game-Boy-Spiele. Tel. 04101/29265

Verk. Action Pro Play I. 50 DM; Turtles + GB 10 DM, sowie günstige Amiga-Spiele, Tel. 04956/807

Verkaufe JB King (dt.) oder tausche gegen Coolspot, Striker oder Clayfighter, Christian Foethke, Tel. 05552/1677 (18–20 Uhr)

Tausche/verkaufe: Parodius je 50, Mickey Mouse 50, Mario World d 30, Streetfighter d 50 DM. Suche: Lost Wiking, Star Wing d. D. Schweitzer, Wacholderweg 20, 72469 Meßstetten 8

Tausche Pilotwings und F-Zero gegen Star Wars oder Mechwarrior oder Desert Strike. Alles deutsch mit Anleitung, Tel. 05721/922737

Verk. SNES u. MD G. z.B. 7th Saga, Secret of Mana, Rocket Knight, Landstalker, Zomber, Out of this World, Goof Troon, Mystic Quest, Final Fight 2, Axelay, Tel. 06473/1430

Schnell! Tausche das SNES-Game Super-Swiv gegen WWF Royal Rumble (beide dt.). Verkaufe auch MD und Game Gear. Tel. 0305/4202623

Tausche, kaufe + verkaufe S: NES und Neo Geo Spiele. Tel. (0041) (0) 81/515865, fragt nach Marcel. Schweiz! Habe auch Game Boy.

Suche Adv. Military Com. für MD. Verkaufe oder tausche Spiele für SNES. Suche Super Conflict für SNES. Tel. 02828/2102

Tausche o. verk. Starwing dt. Jürgen Tripp, Leharweg 9, 59227 Ahlen, Tel. 02382/81913

Verkaufe Super Tennis, Sim City zu je 50 DM. Tel. 08431/44163 (Manni)

Verkaufe Super Mario Allstars, Streetfighter 2 und Super Wrestlemania für 200 DM. Nur zusammen. Tel. 030/2080602 von 15–17 Uhr, nur wochentags

Tausche Games für SNES! Habe Bubsy Axelay, Tiny Toons, Parodius, M-World, M-Kart, Castlevania Adventures, Island Batman u.v.m. Ad.: T. Kübler, Hausers Brühl 1, 72351 Geislingen

Verkaufe Tiny Toons, Super Probotector u. Bubsy für 79,– DM. Michel Grothe, Tel. 06449/1406

Tausche Mortal Kombat gegen Streetfighter 2 Turbo. Tel. 02173/58312, Denis (Anrufbeantw.)

Tausche, verk., kaufe SNES-Spiele. Habe: Lost Vikings, Mario Kart, J. Madden '93, Star Fox, u.a. Suche: Young Merlin, Stanley Cup, u.a., Tel. 05261/16061 Mo.–Fr. 15 h–17 h

Tausche SNES-Spiele, suche: Rollenspiele, WWF 2, Jurassic Park, Cybernator, Alien vs. Predators, Sunset Riders. Suche NES-Spiel: Maniac Mansion = Tel. 06898/40893

Tausche, verkaufe SNES-Spiele: R-Typ, John Madden '93, Super Mario Kart, Streetfighter 2. Suche MD-Spiele: Shining Force, Jungle Strike! Tel. 0821/602972 (ab 18.00)

Tausche: Turtles in Time, Pilotwings und Streetfighter (alle dt.), Thiemo Rau, Askanierring 57, 13585 Berlin, Tel. 030/3752442 ab 18.30 Uhr

Verkaufe bzw. tausche Castlevania 4, Ghouls'n Ghosts, Madden '93, Desert Str., Preis VB. Suche Super Bomberman, Jurassic Park, ab 18.30 Uhr, Tel. 06187/26199 (Olli)

Habe Super Wrestlemania, verkaufe für 70 DM oder tausche gegen Sim City, Tel. 02255/8126, Bernd

Tausche Mortal Kombat oder Tecmonba gegen Final Fight, Turtles, Parodius, Axelay, King Arthurs World, Super Starwars, John Madden '93, Jens Pönisch, Adolfstr. 38, 45468 Mülheim a. d. Ruhr, Tel. 360243

Rollenspieler aufgapaßt! Verkaufe MD mit Shining, P.S. 2–3, Rings of Power, Streets of Rage II, Gynoug. Für SNES Zelda, Dungeon Master mit Adapter, Preis n. VHB, Tel. 03834/841671

Tausche Castlevania u. Streetfighter II gegen Mega-lo-mania, Stefan Grauemeyer, Hattroperweg 1 A, 59494 Soest, Tel. 02921/12001

SNES zu verkaufen mit 9 Spielen, z.B. Super Mario All Stars, Mario Paint, Tiny Toon, Magical Quest, Super Mario World, Pilotwing, Road Runner, Street Fighter TMH, Tel. 02401/88048

Suche Super Emp. Str. Back, Rock'n'Roll Racing, Secret of Mana, Zelda I + II, F. Fant. 3 u.a. Habe: Desert Str., WC, Striker, Mario K. Bitte nur US: evtl. auch jp., T. 07121/ 485417

Verkaufe: SNES (US) RGB inkl. F. Fight 2, S. Bomberman (inkl. 4 Pl. Adapter), S. Wars, M. World, M. Sword, Universal Adapter für 400 DM, Tel. 07046/2755

Tausche SNES Games! Z.B. Starwing, Mario All Stars, Zelda 3 oder Sim City. Suche Super Bomberman, Striker oder Super Conflict (bitte alle dt.!) Tel. 02203/39662



KLEINANZEIGEN

Verk. SNES-Module, PGA-Golf, Pilotwings, Mario-Kart, Lemmings, Rampart US, 60 bis 70,–, Action Replay 70,–; MD: Sonic 20,–, Tel. 05361/73016 nach 17.00 Uhr

Verkaufe Computerspiele: F-Zero – Turtles in Time – Super Mario Kart – Sim City – und Adapter für amerikanische und japanische Spiele, alles wie neu, Tel. 06059/636

Super Nintendo mit Roadrunner, F-Zero und Super Mario Allstars für 350 DM z. vk., Tel. 06284/1866

Tausche oder verkaufe für Super NES E. V. D. (us), Desert Strike (us), suche Mechwarrior u. Schadowrun (SN), Preis VB, Tel. 06897/768320 (Jürgen)

Tausche Spiele für Super Nintendo, NES und Game Boy aller Art (dt. us und jap.), Tel. 0731/81704 Manuel Teget

Verkaufe Aladdin, Starwing neu und ungebraucht, da Mehrfachkauf je 90 DM, Mortal Combat 99 DM und viele andere brandaktuelle und ältere Spiele ab 60 DM. Tel. 07805/59328

Verkaufe für SNES Zelda III für 50 DM, Lemmings und Axelay für 60 DM und Starwing für 65 DM und Mortal Kombat für 70 DM, Tel. 09131/47872

Tausche SNES dt. Castlevania, Turtles, Lemmings, Cybernator, Another World, Zombies, Batman. Suche Aleste, Turrican, Lost Vikings, Goof Trop, Bob, Congos Caper, Athurs World, Tel. 05451/16943

Verkaufe: SNES (us, RGB), Joyp., ASCII-Pad und fast allen erhältl. Spielen (ca. 120) für nur 999 DM! Nur komplett! Tel. 07545/6561

SNES-Spiele zu verkaufen: Mortal Kombat, Alien III, Star Wars, Streetfighter II zusammen: 2 Spiele SF, MK: 150,– A III, SW: 150,–, Andrasic Dragan, Richard-Köhn-Str. 10, 25421 Pinneberg

Suche Super Mario Allstars für bis zu 50 DM oder G.B. Zelda für bis zu 30 DM. Jeweils komplett mit allen Packungsbeilagen! Tel. 08141/94970 (Armin verlangen!)

Verkaufe Prince of Persia, Pal-Version für 60 DM, halbes Jahr alt, Tel. 07263/3999

Verkaufe SNES-Spiele, z.B. Goof Trop, Fatal Fury, Stück 40–60 DM, Tel. 02304/61585, fragt nach Patrik. Verkaufe auch NES mit 17 Spielen für 170 DM. Suche 3D0.

Verkaufe SNES-Spiele: Super Soccer (57 DM), Tel. 07121/53744, Axelay (110 DM), Tel. 07121/290087, für Game Boy: Probotector (45 DM; OG 79 DM) Tel. 07121/23555

Tausche: Parodius oder Jimmy Connors (us) gegen: Super Turrican, Shadowrun, SF II Turbo, F1 Pole Position, Aladdin, Tiny Toon oder Asterix, Tel. 09163/7199 (ab 15 Uhr)

Zelda, Sim City, Mario Paint, Prince of Persia, Axelay, Super Probotector, Tiny Toon, alle 70,–; Adams Family, Actraiser, Zombies 80,–, Mario World, R-Type, Pilotwing 50,–, Tel. 030/9225390

Verkaufe SNES-Games: Top Gear, Tennis, Soccer, Allstars, Football Champ, PGA Golf. Verk. auch Game Gear mit Spielen. Tel. 02103/61955 (Hung verlangen) 14–18 h

Verkaufe SNES (wählbar 50–60 Hz) + 2 Joypads + JB King Joystick + Super Mario Kart + Final Fight 2 (us) + Starwing (us), VB 450,–, Tel. 02861/2604

Verkaufe Streetfighter II für DM 80,– od. tausche gegen Mortel Combat u. verkaufe F-Zero, R-Type u. Castlevania je DM 60,–, Tel. 06136/89418

Verk. neu: Super Wildcard 24 MB, neueste Version für SNES US/Japan 595 DM, Star Fox US 89 DM, Striker 60 Hz 85 DM, PCE P. Sports, Holger abends, Tel. 0241/520710

Verk. Super Tiny Toons (US) für 75 DM inkl. Porto oder tausche gegen Rock'n'Roll Racing o. Streetfighter 2 Turbo. Tel. 05506/7932 (Stefan verlangen)

Verk. SNES-Spiele: Axelay (jp), Addams Family 2 (us), Mickey Mouse (us), Turtles 4 (dt.), Tiny Toons (us) für ca. je 55,– und Super Scope (us) 70,–, Tel. 089/603326, Floh

Verkaufe SNES-Spiele: Mortal Kombat, Super Ghouls'n Ghosts. Tausche auch gegen Streetfighter II, Turbo, Star Wing u.a., Tel. 07152/72856

Tausche Populous (neu) gegen Powermonger; Sim City gegen Mario Kart, Tel. 02233/77468 Bastian Hartmann, 50354 Hürth

Suche günstiges SNES. Preis auf VB. Sascha Kovtun, Tel. 089/967043

Tausche f. SNES Lost Vikings (dt.). Suche Parodius, Tecmo NBA (dt.), Tel. 0361/6436300 ab 18 Uhr

Tiny Toons 60,–, Turtles in Time 40,–, Streetfighter II 55,–, Royal Rumble 70,–. Thomas 02941/24326 ab 16 Uhr. Bitte Mario Allstars 70,– (VHB)

Tausche/verkaufe SNES-Spiele z. B. Axelay, Tiny Toons, Starwing, Super Tennis, Super Soccer, Mortal Kombat. Suche WWF 2, Goof Troop, Mechwarrior u.a., Tel. 0208/72689

Hallo! Ich verkaufe das Spiel Kick off zum Preis von 60,–. Meine Adresse lautet: Michael Neumaier, Leimattenstr. 27, 78132 Hornberg, Tel. 07833/6157

Tausche The Simpsons: Bart's Nightmare gegen irgendein anderes SNES-Spiel. Simpsons leider ohne Hülle, Tel. 08723/2129 ab 14 h, Christian verlangen

Verk. SNES + 4 Spiele mit 2 Joypads, Stereo AV-Kabel usw. für 320,– DM, außerdem 6 Lynx-Spiele für 70,– DM, alles inkl. Nachnahme, Tel. 034901/85848

Verkaufe Axelay 75, Starwars 95, Mortal Kombat 100 oder zus. 250 DM. Tel. 05225/2490 P. S. Jaguar Rules!

Verkaufe Mickey Mouse für SNES dt. für nur 100 DM Verhandlungsbasis, Markus K., Tel. 06092/6576

Tausche Super Nintendo-Spiele, z.B.: F. Zero, Zelda III und verkaufe oder tausche Mega Drive-Spiele, z.B. Streets of Rage II und EA Hockey, Tel. 0931/662561

Verkaufe Streetfighter 2, Turtles IV und Super Soccer je Spiel 45,– DM, Tel. 034021/3619

Verkaufe für SNES-Super Soccer, Super Tennis und Top Gear, nur zusammen für 75,– DM, Richter René, Georgewitzer Str. 24, 02708 Löbau

Verkaufe QJ Joystick SN-Programmable SV 336 für 65,– DM (Neuzustand), Versandkosten frei, Tel. 07141/925185

Verk. Super NES (US), RGB-Kabel, Joypads, 6 Spiele (Parodius, Turtles IV, Super Swiv, Mario World, Kablooey, Lemmings), Preis VS. Tel. 0791/43611, Stefan, ab 16.00 Uhr

Ich verkaufe Tiny Toons für SNES (60 DM) und mein NES (100 DM). Spiel und Konsole sind in sehr gutem Zustand. Verkaufe auch GB-Spiele (Tel. 06694/375)

Suche Nintendo Club Hefte: Jahrgang 1/1989 alle Hefte, Jangang 2/1990 alle Hefte, Jahrgang 3/1991 Heft: 1/91, 2/91, 3/91, Jahrgang 4/1992 Heft 1/92. Bitte auch einzeln anbieten, Preis VB, Sebastian Frike, Danziger Str. 3, 37431 Bad Lauterberg

Verkaufe Spiele für SNES: Tennis, Mario World, Ghost'n' Gouls und Dino City (jp). Tel. 07072/5914 (Mark), PS: Jedes Spiel 40 DM! Tausche auch!

Tausche Starwing u. Tiny Toons jap. u. F. Fight 2 jap. gegen Bomberman, Q. Zombies o. Clayfighter. Verkaufe auch Dragon Quest 4 CD für 90–100 DM, Tel. 02581/6949

Copy-Box für SNES oder Sega-Computers mit Garantie. Frage Info an Dhe. Baggen, Pepynste 35, NL-6132 EL Sittard, Holland, Tel. 046/522598

Tausche neue SNES-Games (us, dt. jp). Tausche MD + CD-ROM, universal, Zubehör, Spiele gegen 3D0 oder MD2 + CD-ROM 2 (deutsch). Tausche MCDs. Tel. 07354/2873

Verkaufe: Mortal Kombat 85 DM, Zombies 75 DM, zusammen 150 DM. Suche: Probotector, Prince of Persia, Populous, Aladdin, Flashback (nur dt. V.), Tel. 05402/3138

Verkaufe SNES u. MD Spiele ab 40 bis 90 DM alte u. neue Spiele. Verk. auch NES mit Spielen. Schreibt mit Tel.-Nr. Mirko Schwei kart, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg

Verkaufe u. tausche MD + SNES-Games: Biete z.B. MD Rocket Knight 70,– u. a. ab 25,–, SNES: Bubsy, Lost Vikings, Troddlers u.a. ab 50,–, Tel. 02151/800880

Tausche Mortal Kombat gegen ein anderes SNES-Spiel. Z. B.: Mario Paind, Mario All Stars, Bomberman, Turtles Tournament Fighter, Streetfighter Turbo. Tel. 03542/80938, D. Brodkorb, Str. d. Einheit 7, 03222 Lübbenau

Verkaufe u. tausche SNES-Spiele. Suche: Aleste, Twinbee, Darius-Twin. Biete: Castlevania, SF, F-Zero, Parodius, Tel. 02381/85599, ab 15 h, Maris

Suche Tauschpartner für SNES, habe immer neueste Spiele, z. B. Star Wars 2, Aladdin, Madden 94, Jurassic P., Zombies. Suche Mega Drive für 100 DM, Tel. 0821/522802

Tausche (ver)kaufe SNES SMD Games. Habe Connors Bajam Kartg.-Heros Shinobi 3, Aladdin. Suche Ranger X Slapshot Pole Position, Sensation F 1 u.v.m. Fr.–So. Tel. 06271/5873

Verk. Parodius, Bubsy, Super Mario World, Super Mario All Stars; Parasol Stars für die Turbo Duo, Game Boy: Super RC Pro-Am, Mario Land 2, Zelda 5 V; Tel. 09621/61361

Verk. oder tausche WWF 2 gegen Striker, Street Fighter II Turbo, Tiny Toons, Adventure (alles deutsch und für SNES), Tel. 08241/5950

Verkaufe Magicom (300,– DM) mit Laufwerk (420,– DM) oder tausche gegen Magicom für Sega Mega Drive (Tel. 08547/7637). Suche auch Samurai Shadown – SNK Games –

Verkaufe Zelda 3 DM 60,–, Turtles 4 DM 80,–, F-Zero DM 50,– oder tausche gegen Desert Strike, Tiny Toons, Striker, WWF 1, Populous (alle deutsch), Tel. 03672/412086

Verkaufe, tausche: Streetfighter II 45 DM dt., Bubsy, 55 DM US. Kaufe folgende Spiele: Bomberman, Legend, evtl. Run Saber, R'n'R Racing, Populous 2, Aladding, Tel. 06132/-88463

Verkaufe/kaufe/tausche MD + SNES-Spiele. Suche Spiele, kaufe auch Sammlungen evtl. mit Gerät für MD, SNES, Neo Geo, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Verk. SNES-Spiele, Super Soccer 60,–, Zelda 60,–, Axelay 70,–, Hyperzone 40,–, Hook 70,–, Sokoban 50,–, Wings 2 50,–, Turtles 4 60,–, SF 2 60,–, Tel. 09193/5865

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für Super-NES. Habe z.B. Actraiser, Mortal Comat, Push-Over usw. Tel. 04763/1509, Yoyo

Verkaufe Super Nintendo Spiel Castlevania 4 60 DM, Sebastian Benkler, Panoramastr. 23, 88284 Wolpertswende, Tel. 07502/3303

Tausche SNES Games (dt. us, jp) auch gegen Mega CDs. Tausche MD, CD-ROM, alles univ., und Spiele usw. gegen 3D0, Jaguar oder MD2 und CD + ROM 2 (deutsch), Tel. 07354/2873

Verk., Kauf o. Tausch von SNES, MD, PC-Engine-Spielen, z.B. MD: Shinobi 3, Mortal Combat und weitere 15 Spieler für MD zwischen 20–50 DM usw., Tel. 07152/902375 ab 18.00

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. SNES/Mega D./CD-II/NES/SM/GG/GB/Neo Geo/3D0. Verkaufe & tausche auch. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele, habe Batman Returns (60 DM), Royal Rumble (75 DM), Zelda (45 DM), Soul Blader (50 DM), Fatal Fury (60 DM) und Rushing Beat (50 DM), Tel. 0281/15796, ab 19 Uhr

Tausche für SNES Tiny Toon, Probotector, Addams Family, Pilotwings, Super Soccer gegen Starfox, Vikings, Batman, Battletoads, King of the Monsters, Super off Road, Tel. 04344/3294

Verk. programmierbarer Arcade Joyst., Variab. Slow Mo, VNAB. Autof. 6 F. Knöpfe + 3 Aktionstasten, lim. Auflage, nur 3 Mnt. alt, noch 7 Mnt. Garantie 95,–, Tel. 089/72401263

Tausche od. verkaufe SNES-Games für ca. 50,– sFr./DM pro Stück od. nach Vereinbarung. Anruf lohnt sich, Liste vorh. CH (0) 31/3811884, Mo–Do. 21–23 Uhr

Verk. od. tausche D: Castlevania (60), W. L. Basketb. (60); US: 7th Saga (75), Fin. Fant. II (75), Des. Strike (70), P. T. O. (80), u.a., S. Starke, Zum Kahleberg 87, 14478 Potsdam

Tausche o. verkaufe Super Castlevania und T. M. H. Turtles für SNES, Tel. 05693/6361. Verkaufe Lynx II mit 4 Spielen und Netzteil für 200 DM, Tel. 05693/6361

Verkaufe Super Nintendo komplett mit zwei Joypads und zwei Spielen (Super Mario World + Super Ghouls'n Ghosts) für 250 DM, Tel. 02381/880135 (Henning)

Biete: Star Wing, Cybernator je 70,–, World L. Basketball, Probotector je 60,–, S. Soccer, F-Zero je 40,–, Stereo AV Kabel, Controller je 15,–, Tel. 07522/3313, Jan verl.

Tausche für Super-NES Shadow Run (US) gegen Mystic Quest (US/dt.), Tel. 05043/2854, nur am Wochenende, Fr. ab 15.00 Uhr – So. bis 20.00 Uhr

Verkaufe SNES mit 8 Spielen (Axelay, Streetfighter Turbo, Mortal Kombat, Adapter, Tiny Toon, Royel Rumple und so weiter, Tel. 08651/62149

Hallo Streetfighter II Turbo Fans! Für nur 10 DM inkl. Porto bekommt Ihr mehr als 30 Seiten heiße Tips, Tel. 02243/2187 für weitere Infos darüber (Tim)

Verkaufe Actraiser (D/50,– DM), Street Fighter 2 (D/50,– DM) und Mortal Kombat (D/80,– DM) oder alle zusammen für 130,– DM, Tel. 05203/7711, ab 16.00 Uhr

Verk./tausche Twinbee, Starwing, Mechw., Bomberman u.a. Suche Aladdin, Skyblazer, Equinox, Legend, Cool Spot u. Jurassic Park, ab 14 Uhr, Tel. 08141/72194

Super Empire Strikes Back, Tel. 030/6845822

Verkaufe Sim City japanisch 30 DM, F-Zero deutsch 50 DM und Parodius japanisch 60 DM. An Gabriel Hakel, 85238/Petershausen, Tel. 08137/5064

Verkaufe Mortal Kombat für das SNES (dt.) günstig! Tel. 06190/5492 ab 3 Uhr, Franco verlangen

Verk. SNES-Games (Bestzustand): Thunder Spirits (jp 29,–), Actraiser I (US 69,–) Castlevania 4 (jp 49,–), Turtles 4 (dt 69,–), Wrestlemania (jp 49,–) alle VB! Tel. 089/7147457

Verkaufe oder tausche WWF Royal Rumble US mit Universal Adapter, Verkaufspreis VB oder tausche gegen Turtles Tournament Fighters o. Rock'n'Roll Racing, Tel. 02173/30120

Kaufe, verk., tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Mega-CD, Mak, Tel. 089/1403732

Verkaufe dt. Tiny Toons; Zelda 3; F-Zero; Asterix, Preis nach Vereinbarung, Tel. 08121/2439, Michael, Tel. 08121/6907 Sebi/Di. 18.30 bis 20.00 Uhr

SNES-Actraiser 75 DM, Adventure, Island 85 DM, Super Soccer 55 DM, Another World 85 DM, Mario Paint 65 DM = Alles deutsche Version (Krustys-Fun-House/45 DM) auch Deutsch, Marco Scheffler, Rudi-Arndt-Straße 41 a, 06766 Wolfen

Verkaufe 12 Spiele fürs SNES (Mortal Kombat, Striker, Tecmo NBA, Basketball...) zusammen für 770 DM, Nils, Tel. 02594/ 88994

Kaufe SNES bis 100,–, Spiele ab 35,– an sowie Mega-Drive & Spiele und Game Boy Spiele! Bin 24 h unter folgender Nr. erreichbar 02268/3691 Anrufbeantworter!

Verk. Super Nintendo dt. mit Adapter, 2 Pads, 8 Spielen und Scart-Stecker. Preis VB oder tausche gegen Neo Geo + ca. 3 Spiele, Tel. Schweiz 045/215542 Martin verl., abends

Tausche Spiele! Habe: Castlevania, Axel. Twinbee, Mario Allstar, Starwars, Starwing Mortal K., Lemmings, Parodius, Mario Kart, Toons, Aladdin. Suche alles, Tel. 08193/6667

Verkaufe SNES-Spiele Fatal Fury (85,–) dt., Striker (90,–) dt., Desert Strike (75,–) US, Magical Quest (55,–) dt., Adresse: Saalfelder Weg 6, 68309 Mannheim, Tel. 0621/708567 ab 19.00 Uhr bis 21.00 Uhr, Roberto Marino

Verk. auf SNES: Desert Strike (50 DM) und Magical Quest (us) (60 DM). Zusammen für nur 100 DM. Bitte anrufen! Christoph Roatz, Am Haunstrauch 4, 36160 Dipperz, Tel. 06657/7665

Super-Nintendo-Spiele: Zelda III; Alien Rebels; Rushing Beat II jp.; Final Fight II jp.; Mechwarrior us.; Streetfighter II; Turtles in Time; Pocky & Rocky; Wing Commander us.; King Arthurs World us.; Axelay; Mario Allstars us; Star Wars us.; F-Zero; Royal Rumble; alles komplett VB 790,– DM, Game Boy mit 19 Spielen (z. B. Zelda, Parodius, Tiny Toons, Probtector, Duck Tales..) VB 590,– DM, Tel. 02246/7529

Verk./tausche Spiele für SNES! Habe Dino City, Probotector, Super Soccer, Twinbee, Jimmy Connors, Streetfighter, Bomberman, Mechwarrior, Starwing u. Mario World. Suche Jurassic Park, Cool Spot, Mario Allstars, Streetfight. Turbo, World Heroes, Legend. Suche auch Mega-Drive-Grundgerät! Zahle bis zu 100 DM (nur 100 % o.k. und nur dt.!). Ab 14.00 Uhr, Tel. 08141/72194

Habe für SNES das Spiel Super Wrestlemania. Verkaufe für 75 DM oder tausche gegen Sim City, Tel. 02255/8126 Bernd

Verkaufe diverse Japan-Spiele für Super Nintendo; suche Zelda 3 (dt.) und Super Mario Allstars (dt.). Dietmar Braun, Tel. 0032/80548281 (nach 17 Uhr!!!)



KLEINANZEIGEN

Tausche!/Verkaufe Mario Kart (us), Axelay (us), J. Conners Tennis (us), Starfox (us) und Zelda (dt.), Tel. 0511/713607 (Marco)

Tausche!/Verkaufe Super Probotector (jp), Axelay (jp), Super Pang (jp.), Super Soccer (dt.) und Streetfighter II (dt.) für je 60 DM, Alien 3 für 75 DM! Verkaufe PC-Kid I (PC-Engine) für 50 DM! Tel. 0511/713607, Guido

Diverses

Verkaufe und kaufe Module für Super-NES, Mega-Drive, Neo-Geo, PC-Engine, ggf. auch Tausch, auch Geräte. Suche Mega-CD 60 Hz, Rock'n'Roll Racing. Tel. 07331/40749

Hi, ihr Joypad-Vergewaltiger! Wir kaufen, verkaufen und tauschen alles für MD, GG, SNES, Mega-CD, GB, MS. Nottelefon: 09081/25696

SNES Joystick Stealth (us) 60 DM, XE15FC (I) 110 DM; Arcade Music CDs Final Fantasy 4 + 5, Piano Collection gegen Gebot, Rarität, Sammelobjekt, min. à. CD 100 DM; Tel. 0911/416119

Verkaufe folgende Neo-Geo-Spiele: Fatal Fury I 140 DM, Last Resort 150 DM, Rolo Army 140 DM. Alle zusammen für 400 DM. Tel. 06504/8558 Stefan, ab 14.00 Uhr. Verkaufe außerdem Mega Drive mit Arcade Power Stick und den Spielen Shinobi, Quackshot, Hellfire für 200 DM

Tausche, verk. und kaufe SNES, GB und GG-Spiele: z.B. Star Wars 2, Zelda 4, Cool Spot, Rock'n'Roll Racing, Dead Dance, Mystick Quest, usw. Tel. 06109/33209

Verkaufe SNES: Batman Returns (us, 65 DM), Sim City (40 DM, dt.), Tiny Toons (40 DM, dt.), Mega Drive: Tiny Toons (60 DM, dt.), Tel. 02737/4939 (ab 17.00 Uhr)

Tausche, kaufe, verkaufe Neo-Geo-Module. Tel. 030/9215653 (Jens verlangen)

Verkaufe günstig Spiele für Mega Drive u. SNES, Lynx + 8 Spiele. Verkaufe Turbo Duo + 24 Spiele für 1299,–. Tausche Neo Geo Spiele, Tel. 089/4701827

Ver-Kaufe-Tausche: Mega Drive, Super NES, Neo Geo Spiele und Platinen! Verkaufe Game Boy + 7 Top-Spielen. VB: 300 DM. Suche billiges MD-CD, 14–21 Uhr (Tel. 07541/51360)

Viewpoint! Verkaufe Viewpoint nach Gebot. Markus Tjebben, Scharhörnstr. 7, 26802 Moormerland, Tel. 04954/4594, Fax: 04954/4166 ab 14 Uhr, nach Markus fragen

Suche alte Systeme, mögl. kompl. + Module: Coleco-, Intellivision, Atari 2600, 5200, 7800, Interton, Hanimex, Philips. Ang. an: S. Herr, Douglasstr. 10, 76133 Karlsruhe

Verkaufe Neo Geo Gold-Pack (2 Boards, M-Card; 1 Spiel nach Wahl) 750,–. Außerdem Atari Lynx II mit 5 Spielen, VHB 260,–, Tel. 06725/1011 ab 18.30 Uhr

Neo-Geo-Spiele Art of Fighting 250 DM, Robo Army 200 DM, Fatal Fury 200 DM, Raguy 140 DM, Tel. 06872/4497

Suche kostengünstig guterhaltene Video-Games bis 1/93 und Club Nintendo bis 6/93 Hefte, Tel. 03521/457355

Tausche, verk. + kaufe Spiele für SNES, Mega-Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Game Gear und Lynx, Tel. Österreich 0662/873471 ab 19.00 Uhr

Verkaufe 14"-Philips-Monitor. 1/2 Jahr alt 100% o.k. Ausgänge: A/V und RGB! Mit US-Konsolen (SNES, MD/MCD, Neo Geo, Jaguar, usw.) 20 % besser, VB 280 DM. Tel. 02331/44785

Panasonic 3D0 od. Atari Jaguar mit Spielen ges., Tel. 0431/712364

Manga! Verkaufe oder tausche "Wicked City" (ab 18, engl. übersetzt), ganz neu, 100 % o.k., für 40 DM; suche Verbindungen zu Manga-Fans, Tel. 0511/446248, Erich

Verk. SF II (39,–), Actraiser (59,–) für SNES dt., MS II + 2 Spiele + 2 Joypads (139,–), für GB T2 – The Judgement Day (19,–), Tel. 07082/40653 (17–20 Uhr). Nach Eduard fragen!

Insider aufgepaßt! More Fun? More Action? Wir bieten: Kostenlose Mitgliedschaft, Wettbewerbe mit Gewinnmöglichkeiten, Kontakte zu anderen Usern und mehr. Voraussetzung: Ihr habt Spaß an Games! War Ihr tun müßt: Nur schriftlich melden bei: NIC, Roger Mohr, Krusestr. 3, 59457 Werl

Verkaufe Sengoku 2/190 DM, Magican Lord/120 DM für Neo Geo. Für SNES Mortal Combat/85 DM; Tel. 07930/2005

Suche Action-Replay für SNES und NES, möglichst billig! Tel. 07131/578239, Fax: 07131/578236. Fragt nach Sebastian

Verkaufe Spiele fürs SNES/Mega D./Neo Geo/SM/NES/US-NES/Lynx/GG/GB, z.B. fürs DT SNES = World Aeros/Street Fighter II Turbo je 1000 DM, Tel. 04521/71497, tausche, ab 18 Uhr

Verkaufe: California Games II für 99 DM, Race Drivin für 60 DM, Super Wrestle Mania für 60 DM, Tiny Toon für 90 DM, Tel. 06473/2528 od. -779

Verkaufe SNES: Magical Quest, NES: Mario 1, 2, 3, Duck Tales, Turtles 2, Chip'n'Chap Probotector, Castlevania, Bubble Bobble, Gauntlet 2; NES: 20, SNES: 50 DM, Tel. 07671/8716

Tausche/Verk. SNES-Spiele, suche Rollenspiele, verk. Neo Geo + Sp. + Zub., suche Silberstern Bd. 3, Garth + Torian Bd. "Straße d. Ungeheuer", Tel. 0821/481712

Suche feste Tauschpartner für alle Konsolen und meinen STE! Nur Topspiele! Schickt Liste + Tel.-Nr. an: Matthias Winkler, Salinenstr. 20, 59425 Unna

Kaufe Spiele für: SNES (nur jp. und us) bis 50 DM, Game Gear (dt., jp. und us) bis 30 DM, Game Boy (dt. jp. und us) bis 20 DM, NES (nur dt.) bis 30 DM. Suche auch Lynx. Angebote an: Saidi Mwazola, Gartenstr. 19, 27404 Zeven. Auch Kontakt zu Leuten, die Spiele mit mir tauschen, gesucht!

(Verk.), kaufe, tausche Spiele für SNES, MD, Mega-CD. Habe z.B.: Shining Force, Thunderhawk, Mario Allstars etc. Hauptsächlich Tausch. Jan Freise, Ehst 1, 25881 Tating, Tel. 04862/316 oder /17337 (selten). Suche Rollenspiele.

Verkaufe aus meiner Spielesammlung (SNES, NES, MD), z.T. top aktuelle Spiele. Nähere Infos unter Tel. 0641/791740

Tausche folgende MD-Spiele: Snake Rattle'n' Roll dt., Gain Ground jp., Double Dragon II jp., etc. Suche Game Boy mit Spielen und Lynx mit Spielen (günstig). Suche günstige Master System Spiele, zahle bis 20 DM. Tausche für SNES Tiny Toons und Final Fight II jp., Tel. 07724/3476 ab 16.30 Uhr

Suche alle möglichen Konsolen! Z. B. Neo Geo, Super NES, Mega Drive bzw. Mega CD. Wenn Ihr Konsolen habt, die Ihr loswerden wollt, oder Konsolen braucht, ruft doch mal an unter Tel. 04541/83644

Verk. NEC Turbo-Express (Handheld) und 5 Spiele: Bonk 2; Bomberman; Cadash, Gunhed und Parasol Stars für 350 DM (inkl. Netzadapter). Turbo Duo (US/JP) mit 6 Spielen 600 DM. Roland Wenzel, Matthias-G.-Ring 2, 97422 Schweinfurt

Hallo Videospielfreunde! Lust auf was Neues? habe einige Module für Neo Geo (z.B. Viewpoint, Super Sidekicks), Super-NES (z. B. Mortal Kombat, Striker) und Mega Drive (z. B. Jungle Strike, Flashback) zu verkaufen oder zu tauschen. Auch viele PC-Engine Titel. Suche Mega-CD-ROM, Samurai Showdown. Tel. 07331/40749

Verkaufe Mega Drive (50/60 HZ) + Sega-CD (US) + RGB-Kabel + 2 Joypads + folgende CD-Spiele: Sewer Shark, Cobra Command, Sherlock Holmes, Sol-Feace, Sega-Classics. Neuwertig, für 590 DM (NP 1180 DM!!) Tel. 05251/409902 (Alexander)

Stop! Tausche Streetfighter II, dt., 100 % o.k., mit Anleitung gegen so ziemlich jedes andere gute SNES-Spiel (möglichst Jump'n'Run, Beat'em up o. Adventure mit 2-Spieler-Modus, z.B. Bubsy, SMW, Mortal Combat o. Another World). Christian Schmitt: Tel. 0651/36245

Verkaufe Philips Monitor (1/2 Jahr alt, original Verpackung!) kompatibel zu fast allen erhältlichen Konsolen-Systemen (SNES, MD, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Commodore Amiga/DC-32) Ausgänge: A/V und RGB! (RGB Konsolen + Monitor 20 % schneller als die dt. Schlaftabletten, keine lästigen PAL "Balken" mehr!). Bessere, schnellere, buntere und schärfere Grafik als jeder Fernseher. Kaum gebraucht, äußerlich und technisch 100 % o.k.! VB 200 DM, Tel. 02331/44785, Oliver

MD: Suche MD-PAL (Konsole); suche MD-Spiele: NHL '94, Aladdin, Streetf. 2 Special; SNES: Suche SF2 Turbo, Sim City, Striker, M. Kombat; verkaufe: Game Boy + 5 Games, für SNES: Mario Cart, Mario World, Populous, Starwing, J. Connors; tausche auch! Tel. 08031/7685

Verk. Neo Geo + 6 Spiele (Art o. F., S. Sidekicks, Baseballst. 2 usw) + 2 Sticks + M. Card für 1899,–/verk. Turbo Duo + 25 Spiele für 1399,–/verk. Lynx + 8 Sp. für 199,–/verk. div. MD-Spiele ab 40,– sowie Mastersys. Adapter für 45,– (neu), Tel. 089/4701827

Sonstiges

Verkaufe Turbo-Duo mit 11 Spielen + 5-Player-Adapter + 3 Joypads. Alles neuwertig (1a-Zustand) und originalverpackt. VB 850,–, Tel. 08552/1382 (Uli)

Kaufe gebrauchte Spiele für SNES, MD, Turbo, Duo/PC Engine und Neo Geo. Tel. 0931/65389 nur werktags zw. 14–17 Uhr (Thomas)

Suche günstig Module für die Systeme: Colleco, Interton, SM und SN. Bin auch an gebr. Konsolen interessiert. Adr.: Kai Spannbauer, Wolkstr. 42, 73312 Geislingen

Verkaufe Turbo Duo komplett + 10 Games, u.a. Gate o. T., Lord o. T., Y's, P.O.P., + Turbo Express für 850,– DM! NP: 1700 DM: Neuw.! Tel. 0981/86975 (Ulli)

PC-Engine Cards Splatterhouse, Puzzleboy, Devil Crash, Bonze Adventure, Kato u. Ken, Preis VS, Tel. 05177/8113

Löse meine Turbo-Duo- + Neo-Geo-Sammlung auf. Viele Raritäten + Top-Titel günstig abzugeben. Tel. freitags + samstags ab 12.00 Uhr. Tel. 02872/8411, Thorsten

Verkaufe Super Nintendo Games + Turbo Duo Games (CDs). Suche Mega CD, Tel. 089/8132263 bis 22.00 h

Tausche Mega Drive + 2 Joypads + 10 Spiele + 6 Knöpfe Joypad + Master-System-Converter + Moonwalker gegen Neo Geo mit 2 Spielen (World Heroes 2 oder andere), Tel. 06109/71101

PC-Engine, SNES, MD, GB-Spiele; verkaufe, tausche, kaufe: Gunhead, Alien + Devilcrush, Hero Tonma, PC-Kid; Jungle Strike, Star Wars, Cool Spot, usw. Tel. 07621/74370; 14–20 h

Verk. Neo Geo Joyboard 85 DM, M. Card 35 DM, Sidekicks 280 DM, Robo Army 160 DM. Verk. für SNES, J. Connors (us) 70 DM. Tel. 06103/373086

Kaufe/verkaufe Hard- und Software für SNES, MD, Neo Geo, 3DO, Jaguar, Tel. 02861/4462 ab 19.30 Uhr (Frank), Samurai Shodown 329,– DM

Verkaufe Panasonic 3DO-Aus Japan voll betriebsfähig, 12 Spiele, 2 Joypads, VB 1500 DM. Bitte schnell melden! Nach Giso verlangen, Tel. 07153/72598

Verk. Neo Geo + 3 Joyboards + Memory Card + Art of Fighting und Fatal Fury, VB 950 DM. Ab 19.00 Uhr, Tel. 04421/52568, Werner

Turbo Duo + 7-Spiele-Set + Cadash + Loom + Parasol Stars NP 900,–, 3/4 Jahr alt! VB 500,–, T. nach 16.00 Uhr 09722/1825 (Marco)

Tausche Neo Geo u. Super NES (us), Hard- u. Software, habe: Cyber Lip, Mechwarrior, Amazing Tennis usw. Mo-So. ab 14.00 Uhr, Tel. 07131/484680, Franco

Verkaufe + kaufe Spiele für PC-Engine, us + Sp. Card + CD. Habe z.B. Parodius + Acroblaster. Suche eine Super Grafx sowie Neo-Geo-Spiele. Tel. 02334/40198, Peter

Kaufe und tausche Spiele für Amiga CD 32. Suche auch einen Amiga CD 32 Club. Helmut Wechselberger, Aussergasse 11, A-6474 Jerzens, Österreich, Tel. 0043/5414/660

Verk. Neo Geo Pal-System mit 2 Spielen: Sengoku und Art of Fighting u. 2 Joyst. f. 900 DM, NP ca. 1500 DM, Tel. 0221/ 4303937

Stop! Suche original jap. Neo Geo 60 Hz im Tausch gegen mein amerik. Neo Geo 60 Hz, 100 % o.k. + 2 Spiele! Dringend! Tel. 06291/1653, Tarek, ab 18.00 Uhr

Suche: Neo Geo Games, z.B. Ninja Commando; Sengoku I; Magician Lord; Eight Man; Cyberlip; Alpha Mission 2; Blues Jorney; Riding Hero; Crossed Swords; Trash Ralley; evtl. auch Tausch. T. 08431/41991 od. 2564

Verschenke Sega-Spiele: Mega-Drive, Master System und Game Gear. Einfach anrufen: 0821/584841, ab 16.00 Uhr. Pro Anrufer nur 1 Spiel – and don't zap!

Neo Geo, SNES: Verkaufe alle Spiele 50 % unter Neupreis (z.B. World Heroes II, Tiny Toons). Einfach mal anrufen: 02455/2583 (Stefan)

Automaten + Platinen kaufe und verk. z.B. Asterix/Bomberman/Vendera/R-Type usw. Tel. 02872/7369 Mittwoch abends, sonst Anrufbeantworter

Verkaufe oder tausche Videogames. Zeitschriften von 2/93, 3/93, 5/93, 8/93, 9/93, 10/93, 11/93, 12/93. Bitte meldet Euch! Tel. 0931/49192 bei Oliver Frey

Suche Neo Geo (RGB) mit einem Joyboard für 250,– bis 300,– DM. Tausche auch gegen mein SNES mit 4 Spielen. Tel. 089/3138334. Fragt nach Dieter!

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten:

Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.

Bitte achten Sie darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z.B. Unterschrift).

Hier regiert der Colt

Lethal Enforcers

Alle Mega-Drive-Pistoleros, die das Baller-Spektakel aufgrund mangelnder Mäuse für ein Mega-CD schon abgeschrieben haben, dürfen frohlocken: Konami USA bringt das hierzulande stark indizierungsgefährdete Selbstjustiz-Spiel auch auf Modul heraus. Am Spielablauf hat sich nichts geändert. Per mitgelieferter Plastik-Wumme ballert der eifrige Gesetzeshüter auf die Armee von Terroristen, die es sich in allen Stadtteilen gemütlich gemacht haben. Vor dem Spiel zielt Ihr mit dem Colt dabei auf eine Zielscheibe, um die Genauigkeit Eurer Knarre zu justieren. Während der Gangster-Jagd dürft Ihr nach wie vor nicht zuviele Schüsse verballern (knappes Polizei-Budget...) oder gar eine der zahlreichen und dümmlich mitten im Kugelhagel über den Bildschirm laufenden Geiseln über den Haufen schießen. In diesem Fall wird Euch nämlich der Zutritt zum nächsthöheren Level verwehrt und Ihr kontrolliert mangels Qualifikation wieder Parkuhren. Eine deutsche Version wird es definitiv nicht geben, denn Konami Deutschland lehnt Gewaltdarstellungen in Videospielen strikt ab und distanziert sich deshalb von diesem Modul.



Es glüht der Colt, das Blut das spritzt, wenn Ralf vor Lethal Enforcers sitzt (frei nach Goethe)



Diese Version ist bis auf die im Vergleich zur CD klar schwächeren Soundeffekte und Musiken eigentlich identisch zur Mega-CD-Version. Mal abgesehen von der fragwürdigen Brutalität hat mich am meisten aufgeregt, daß Ihr bei ungünstigen Lichtverhältnissen nicht auf bestimmte Bildschirmstellen feuern könnt und somit dem Kugelhagel der Terroristen hilflos ausgesetzt seid. Nachwuchs-Rambos dürfen wegen der zahlreichen Bonus-Waffen dennoch mit dem Import liebäugeln. *rk*

System: Mega Drive
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Konami
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Mitgelieferte Plastik-Kanone, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 59%
Musik: 72%
Soundeffekt: 56%
Spielspaß: 63%

MEGA Drive

Redaktionswertung

Augen zu und drauf

Greatest Heavyweight

Was Electro Brain (*Boxing Legends of the Ring*) kann, können wir schon lange, dachte sich Sega Amerika und stampft ebenfalls ein Box-Modul mit den Legenden der Ringseile aus dem Boden. Ihr sucht Euch also eine Identifikationsfigur aus acht alten und neuen Box-Größen wie Muhammed Ali und Evander Holyfield und bekriegt Euch dann mit dem Gegner Eurer Wahl (menschlich oder von der Maschine gesteuert) in Seitenansicht. Mit dem neuen Sechs-Button-Joypad (das alte tut's zur Not auch) schöpft Ihr dann Eure Haken und Geraden aus dem Standard-Repertoir der Boxer. Am unteren Bildschirmrand beobachtet Ihr dann an den Veränderungen Eures muskulösen Bodys und Eurer Birne, welche Auswirkungen gegnerische Treffer haben. Solltet Ihr von prominenten Boxern nichts halten, begebt Ihr Euch am besten in den Career-Mode, um Euch als Nobody selbst hochzudienen.





Dem Publikum läuft schon der Sabber aus dem Mund. Viele berühmte Ex-Boxer stehen Euch zur Verfügung.



Irgendwie spricht mich *Greatest Heavyweights* nicht so recht an. Die Boxer sind zwar liebevoll gezeichnet und geben während des Fights markige Kommentare von sich. Doch spielerisch macht das Gekloppe aus dem Hause Sega eine recht biedere Figur. Mit der Taktik "Augen zu und drauf" habt Ihr noch am ehesten Erfolg. In dieser Hinsicht hat mir *Boxing Legends of the Ring* von Electro Brain wesentlich besser gefallen. Schön zu sehen, daß ein kleines Softwarehaus Sega auch mal ein Schnippchen schlägt. *rk*

System: Mega Drive
Spieletyp: Box-Simulation

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Zeitlupe, Continue, Career-Mode
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 57%
Musik: 6%
Soundeffekt: 65%
Spielspaß: 51%

MEGA Drive

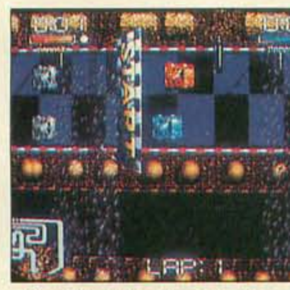
Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Klatsch!

Double Clutch

Der eigentliche Hardwarehersteller Asciiware beschert uns ein Rennspiel von schon nahezu antiker Bauart. Während die Strecke über den Bildschirm scrollt, verfolgt Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive. Die Rennwagen-Sprites sind bullig (fast quadratisch) gehalten, Bäume und Sträucher erscheinen von oben als schattierte Kegel (es könnten auch überdimensionale Pilze sein). Die Steuerung hat R.C.-Charakter, das heißt: Fährt Euer Wagen "von oben nach unten", ist auch die Lenkung umgedreht. Für bessere Siegeschancen sammelt Ihr Extras, die auf der Strecke liegen. Turbos, Geld und Reparaturkits halten Euren Renner vorne. Im Zweispielermodus fahren beide Piloten auf demselben Bildschirm, wird einer abgedrängt, erscheint er hinter dem Gegner (mit einer Zeitstrafe).



Qualitativ eine Frechheit, aber zu zweit echt witzig: Double Clutch spaltet die Lager



Gleich vorneweg: Dieses Modul ist von der Aufmachung und der Programmiertechnik her eine absolute Frechheit. Qualitativ ist es den Hunderter absolut nicht wert. Nun das große "aber": Zu zweit macht das Spiel richtig Spaß. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen lernt Ihr ziemlich schnell, daß Ihr nicht gegeneinander sondern miteinander das Rennen bestreitet. Durch das "Rücksetzpunkt-Prinzip" profitieren beide Fahrer vom Können des jeweils anderen. So läßt sich auch das Preisgeld-Tuning-System geschickt einsetzen. Je nach Streckenabschnitt liegt dann immer einer vorne. Wer einen Partner und das Geld fürs Modul übrig hat, darf zugreifen. Ärmere Solo-Rennspielfans lassen doch lieber die Finger davon. *jb*

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Asciiware
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 50%
Musik: 52%
Soundeffekt: 24%

Spielspaß 62%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Bohnenstangen

Mean Beans

VIDEO GAMES CLASSIC

Dr. Robotnik, der Unhold aus den Sonic-Abenteuern, versucht, alle Einwohner von Beanville zu entführen. Ihr müßt ihn aufhalten! Bohnen fallen in Paaren in einen Dungeon. Eure Aufgabe ist es, vier gleichfarbige Erbsen entweder horizontal oder vertikal zu vereinen, um sie somit vor dem bösen Dr. Robotnik zu schützen. So ein Viererhaufen verschwindet vom Bildschirm und alles, was darüberliegt, fällt nach unten durch. Für jedes gerettete Quartett gibt's Punkte. Außerdem erscheint bei Eurem Gegner auf der anderen Bildschirmseite eine schwarze Anti-Bohne, die Ihr nur in Verbindung mit einem normalen Viererblock entfernen könnt. Verschwindet ein Quartett und darüberliegende Bohnen fallen herunter und bilden wieder einen gleichfarbigen Vierer, entsteht eine Kettenreaktion und die Anzahl der schwarzen Spielverderber beim Gegner vervielfacht sich. Ihr könnt gegen Dr. Robotniks Roboter oder gegen einen Freund antreten.





Wenn soviele schwarze Bohnen runterfallen, ist der Gegner meist in Schwierigkeiten. Der Roboter aus Level 12 ist ganz schön happig.



***Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* ist einfach affengeil. Nach jeder Kettenreaktion ertönt ein hämisches "Yiha" oder "Hippie", und der Gegner wird mit schwarzen Bohnen zugeschüttet. Die Schadenfreude verzerrt das glückliche Spielergesicht. Deshalb versucht Ihr am besten gleich nach Spielbeginn, gezielt auf Kettenreaktionen hinzubauen. Auch wenn Euer Dungeon fast schon zu ist, habt Ihr immer noch eine Gewinnchance. Das ist einer der großen Pluspunkte dieses Spiels. Ihr könnt Euch auch aus scheinbar ausweglosen Situationen immer noch retten und innerhalb kürzester Zeit das Rad wenden. *Tetris*-Fans langt zu!** *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeit mit Strategieanforderung
Hersteller: Compile
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

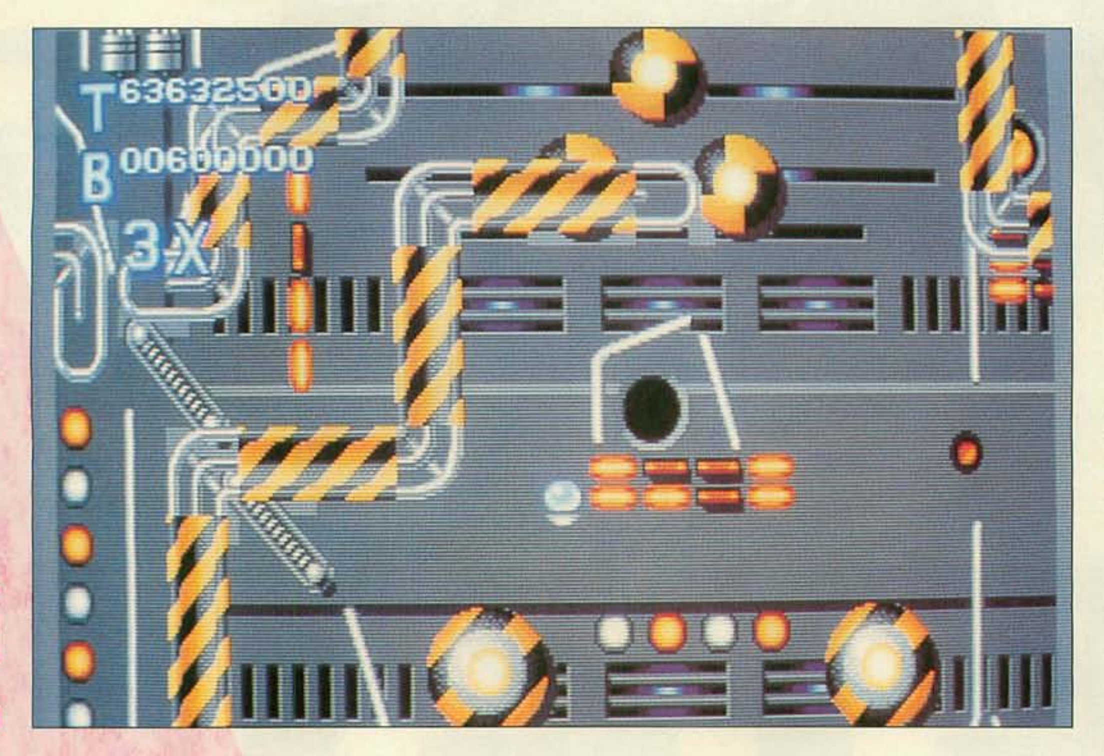
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 50%
Musik: 68%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß 85%

Redaktionswertung


GAME
EXPRESS
JETZT
GEHT'S
AB!



High score Marke Eigenbau: Der Phantasie eines Flipper-Designers sind kaum Grenzen gesetzt.

MEGA DRIVE

Pushen-Power

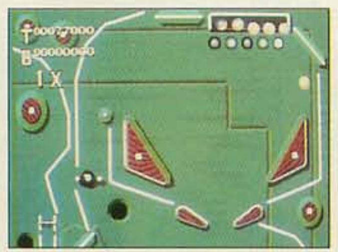
Virtual Pinball

Videospieleflipper haben eine lange Tradition. Jedes System hat mindestens einen Stahlkugelautomaten im Programm. Um hier nicht als einer von vielen unterzugehen, hat sich Electronic Arts für *Virtual Pinball* ein Schmankerl einfallen lassen: Den (für Konsolen) ersten Construktion-Kit. Neben etlichen im Modul enthaltenen Flippern, dürfen auch selbstgebaute Tische gespielt werden. Die einzige Vorgabe ist die Größe des Flippers: Etwa vier Bildschirme (zwei auf zwei). Dabei scrollt der Bildausschnitt immer nach Eurer Kugel (auch beim Multi-Ball-Spiel). Für die Optik stehen verschiedene Grafiksätze von Splatter über Industrial bis zum Pool-Tisch zur Verfügung. Jeder Grafiksatz hat freilich seine eigenen Soundeffekte. Klickt im Menü den Workshop an, und dem Flipperdesigner sind kaum Grenzen gesetzt. Wände, Rampen, Bumper, Targets und vieles mehr verteilt Ihr nach Belieben aus dem Tisch. Vom puritanischen "Zwei Flipper, 'n' paar Bumper und das war's" bis zum vollgepackten High-Speed-Nonsens ist alles drin. Zum Probespielen speichert Ihr Euer Werk auf einem von zehn Plätzen ab. Einsteiger erhalten mit mehreren "Blaupausen-Tischen" Hilfestellung und Anregungen. Natürlich dürft Ihr auch die vorhandenen Tische im Workshop selbst verändern und als "Eigenwerk" abspeichern. Zum Spiel gibt's schräge bis fetzige Musiken, die Ihr je nach Bedarf wechselt oder abschaltet.





Die Klasse von *Devil Crash* (*Dragon's Fury*) oder *Dragon's Revenge* erreicht *Virtual Pinball* nicht. Dazu ist das Tisch-Design zu dünn. Außerdem fehlen unterhaltende Grafiken und Gags. Die Palette der Spielelemente ist zwar umfangreich, irgendwann stoßt Ihr jedoch an die Grenzen von *Virtual Pinball* (spätestens durch die begrenzte Anzahl an Elementen). Trotzdem ist durch den Editor Langzeitmotivation garantiert. Ihr beginnt sicherlich mit einem Tisch, auf dem Ihr endlos Punkte scheffelt, bald merkt Ihr jedoch, daß es mehr auf Anforderung und Aufgabenstellung ankommt. Schade nur, daß man die Spielelemente nur auf einem (wenn auch engen) Raster setzen kann. So entstehen öfters unbeabsichtigte Löcher, durch die die Kugel ins Aus gehen kann. Wegen solchen Patzern werden vor allem ungeübte Bastler öfters den ganzen Tisch umgestalten müssen. Mir persönlich geht die Musik ganz schön auf die Nerven. Mein Geräuschbedarf ist mit den Soundeffekten mehr als abgedeckt. Alles in allem ist *Virtual Pinball* eine tolle Sache für alle, die ihren Flipper selbst entwerfen wollen, auch wenn das Programm kleine technische Mängel aufweist. *jb*



Diverse Grafiksätze sorgen für Abwechslung. Auch vorhandene Flipper dürft Ihr ummodeln und in der Bibliothek abspeichern.

System: Mega Drive
Spieletyp: Flipper
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Editor

Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 58%
Musik: 63%
Soundeffekt: 61%

Spielspaß 74%

Redaktionswertung

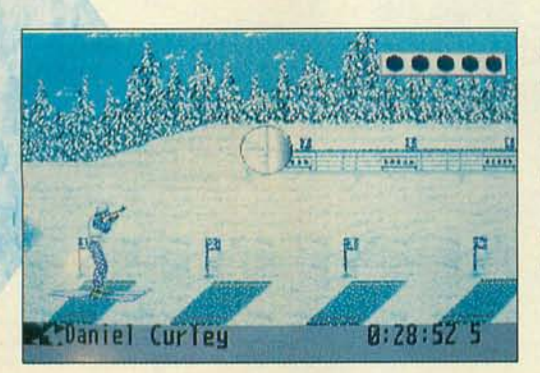
GG

MS

MD

Abgestürzt?

Winter Olympics



Biathlon gehört auf dem Mega-Drive zu den besten Disziplinen. Das Schießen ist jedoch extrem schwer.

Was wäre eine Olympiade ohne die dazugehörige Spiele-Kompilation? Zu den Winterspielen in Lillehammer/Norwegen beglückt uns US Gold mit *Winter Olympics* für alle Sega-Systeme. Zu Beginn wählt Ihr Euren Spielmodus aus. Bei der "Großen Olympiade" geht Ihr in allen zehn Disziplinen an den Start. Die "Kleine Olympiade" ermöglicht es Euch, bestimmte Sportarten auszuwählen. Dafür gibt's dann jedoch keine Eröffnungs- und Schlußfeier zu bewundern. Im Trainings-Modus verbessert Ihr Euer Geschick in den einzelnen Disziplinen. Ihr trainiert alleine oder zu zweit. Nachdem Ihr Euren Schwierigkeitsgrad eingestellt habt, geht's zur Eröffnungsfeier oder direkt zur ersten Disziplin. Zu den vier alpinen Disziplinen, Abfahrt, Super G, Riesenslalom und Slalom, gesellt sich noch das Buckelpistenfahren. In Abfahrt und Super G wird der Sieger in einem Lauf ermittelt, während bei Slalom und Riesenslalom zwei Durchgänge zu fahren sind. Die Steuerung ist extrem simpel: Mit dem Richtungskreuz steuert Ihr Euren Sportler, mit dem B-Knopf beschleunigt Ihr. Wenn Ihr ein Tor auslaßt, werdet Ihr disqualifiziert. Beim Skispringen versucht Ihr, während des Anlaufs Euren Springer in der Mitte der Schanze zu halten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. In der Flugphase haltet Ihr die optimale Fluglage durch kurze Links-rechts-Bewegungen mit dem Steuerkreuz. Für eine gelungene Landung gibt's Extrapunkte. Beim Bobfahren und Rodeln ist die Steuerung identisch. Mit dem Richtungskreuz lenkt Ihr Euren Bob oder Rodel auf der optimalen Spur den Kurs hinunter. Schlechte Lenkmanöver wirbeln Eispartikel durch die Luft. Biathlon ist eine Kombination aus Langlaufen und Schießen. Nach einer kurzen Laufstrecke versucht Ihr, mit fünf Schüssen fünf Zielscheiben zu treffen. Euer Fadenkreuz haltet Ihr mit dem Joypad möglichst ruhig, denn Fehlschüsse kosten Strafzeit. Beim Kurzbahn-Eisschnellauf erhöht Ihr Eure Geschwindigkeit durch abwechselndes Drücken der A- und B-Taste. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr Euren Sprinter auf der Bahn. Bis zu vier Spieler können an einer Olympiade teilnehmen, jedoch nie mehr als zwei gleichzeitig gegeneinander in einer Disziplin.

geht so

Die alpinen Disziplinen sind bei allen drei Versionen eine Katastrophe, die Steuerung ist nur beim Game Gear akzeptabel. Die Animation der Skifahrer wirkt extrem hölzern und unrealistisch. Skispringen und Biathlon sind gut gelungen, die restlichen Disziplinen ganz annehmbar. Die Mega-Drive-Anleitung erwähnt mit keinem Wort, daß Ihr Euren Springer bereits während des Anlaufs auf der Schanze lenken müßt, um eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Die Grafik der Game-Gear-Version ist gut, bei den anderen Konsolen Durchschnitt. Der Sound beschränkt sich auf langweiles Gedudel und Wintersportgeräusche. Wieder einmal wurde eine teure Lizenz verbraten. *rz*

System: Game Gear
Spieletyp: Wintersimulation
Hersteller: US Gold
Testversion von: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 70%
Musik: 55%
Soundeffekt: 62%
Spielspaß 65%
Redaktionswertung

System: Master System
Spieletyp: Wintersimulation
Hersteller: US Gold
Testversion von: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 67%
Musik: 45%
Soundeffekt: 56%
Spielspaß 55%
Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spieletyp: Wintersimulation
Hersteller: US Gold
Testversion von: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 63%
Musik: 55%
Soundeffekt: 59%
Spielspaß 51%
Redaktionswertung

Sämtliche alpinen Disziplinen (hier Master System) sind fast nicht zu steuern

Das Skispringen auf dem Game Gear ist insgesamt gesehen die am besten umgesetzte Sportart



Ein zusammengebrochenes AT-AT liegt vor Euch. Ihr könnt es mit Eurem Seil zu Fall bringen oder einfach abknallen.

Mach's mit Yoda

Super Empire Strikes Back

Der erste Teil der Star-Wars-Trilogie endete mit der Zerstörung des Todessterns. Die Rebellen zogen sich daraufhin auf den Eisplaneten Hoth zurück. Dort beginnt Euer frostiges Abenteuer als Luke Skywalker. Ihr patroulliert zu Fuß oder auf Eurem Taun-Taun die Eiswüsten des Planeten. Wampas, Eiskatzen und anderes Ungetier machen Euch das Leben schwer. Ihr verteidigt Euch mit einer Laserpistole, die durch Power-Ups verbessert werden kann oder mit Lukes berühmtem Laserschwert. Ab und zu findet Ihr auch nützliche Extras wie z.B. einen Plasmaschild und Hitzebomben. Die imperialen Truppen greifen inzwischen die Rebellenbasis an. Mit Eurem Snowspeeder jagt Ihr Darth Vaders mechanische Ungetüme durch weiße 3-D-Landschaften. Nachdem Ihr eine bestimmte Anzahl AT-STs und AT-ATs zur Strecke gebracht habt, landet Ihr schließlich sogar in einem der AT-ATs zu. Als Han Solo kämpft Ihr inzwischen in der Rebellenbasis gegen Vaders Soldaten auf der Suche nach Eurem Raumschiff, dem "Rasenden Falken". Nach erfolgreicher Flucht kämpft Ihr in schönster Wing-Commander-Manier in einem Asteroidenfeld gegen imperiale Tie-Jäger. Luke ist derweil mit R2D2 auf Dagobah gelandet. Dort schlagt Ihr Euch durch unberührte Dschungel auf der Suche nach Yoda, dem alten Jedi-Meister. Nachdem Luke seine Ausbildung zum Jedi-Ritter beendet hat, steht Euch endlich die Macht zur Verfügung. Falls Ihr spezielle Macht-Extras findet, könnt Ihr unter anderem kurzzeitig schweben, Gegner verlangsamen und feindliche Schüsse umlenken. Han Solo, Prinzessin Leia, Chewbacca und C3PO befinden sich inzwischen in der Wolkenstadt Bespin. Doch Darth Vader hat sie schon erwartet. Luke ist bereits unterwegs, um seinen Freunden zu Hilfe zu eilen. Wie im Film, kommt es auch hier zum großen Finale mit Darth Vader.









Mit dem Laserschwert bekämpft Ihr die meisten Bosse recht wirksam. Sogar mit Flug-Bikes jagen Euch Vaders Truppen.



Super Empire Strikes Back ist noch einen Tick besser als sein Vorgänger, Super Star Wars. Während das Spielprinzip weitgehend identisch blieb, sind einige Level grafisch noch eindrucksvoller. Allein der Anflug auf Bespin durch wunderschöne 3-D-Wolkenlandschaften rechtfertigt schon den Kauf dieses Moduls. Auch der Kampf mit den Tie-Fightern im Asteroidenfeld ist sehr beeindruckend. Einige Spielabschnitte hätten sich die Entwickler auch sparen können. Speziell der Shoot'em Up-Level mit dem riesigen Raumschiff ist absoluter Schwachsinn. Die typische Star-Wars-Musik während des Spiels sorgt für die passende Stimmung. Doch Vorsicht, Super Star Wars ist eines der schwersten Spiele des Jahres. Genau das richtige für alle, denen Mario Allstars nur noch ein müdes Lächeln abverlangt. *rz*

SUPER NINTENDO

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Lucas Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 83%
Musik: 84%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung



Endlich wieder ein gelungenes Rollenspiel mit Vierer-Party – auch wenn's Final Fantasy II recht ähnlich ist

Vier Musketiere

Lufia & the Fortress of Doom

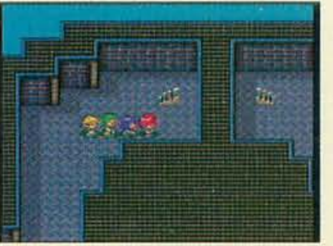
VIDEO GAMES CLASSIC

Vor hundert Jahren tauchten die vier bösen Sinistrals plötzlich auf. Von ihrer fliegenden Insel aus sorgten sie für Chaos, Zerstörung, Terror und Tod. Erst die vier mächtigsten Krieger dieser Zeit, Artea, Guy, Selan und Maxim konnten die furchtbaren Sinistrals vernichten. Nach der gewaltigen Schlacht herrschte hundert Jahre Friede. Doch jetzt sind die vier Ungeheuer wieder aufgetaucht. Nach einem zwanzigminütigen Vorspann, der Euch die Story genauestens wiedergibt, dürft Ihr selbst eingreifen. Als Nachfahre von Maxim macht Ihr Euch auf den Weg, die Sinistrals zu stoppen. Zu Beginn seid Ihr noch allein, doch Lufia, eine Jugendfreundin, gesellt sich bald zu Euch. Im Laufe des Spiels schließen sich Euch noch zwei Gefährten an. In den zahlreichen Ortschaften kommen die Einwohner mit allerlei Problemen auf Euch zu. Wenn Ihr ihnen helft, gibt's als Belohnung einen wertvollen Hinweis oder einen wichtigen Gegenstand. In den Läden gibt es verschiedene Waffen, Rüstung und Proviant zu kaufen. In den Schränken der meisten Häuser sind außerdem oft nützliche Dinge versteckt. Auf Eurer Wanderschaft werdet Ihr von unzähligen Monstern angegriffen. Wie bei Rollenspielen üblich, tragt Ihr alle Kämpfe strategisch aus. Ihr gebt Euren Charakteren Befehle (attackieren, verteidigen, Gegenstand oder Zauber benutzen oder fliehen) und beobachtet dann die Ausführung. Die Gegner rühren sich nicht von der Stelle, bis Ihr Eure Kommandos eingegeben habt. Besiegte Angreifer hinterlassen Gold und Ausrüstung, und Eure Gruppe erhält Erfahrungspunkte. Mit deren Zahl steigt auch der Level Eurer Charaktere und somit auch die Widerstandskraft und Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen und Magie.









Der Charakterbildschirm schafft Übersicht, während die Party durch die Oberwelt stapft. Im Kampf dominiert das "Charakter-Klicken".



Taito war bislang eher als Lieferant diverser Actionspiele bekannt. Mit *Lufia* ist den Entwicklern von Taito jedoch ein Glücksgriff gelungen. Zwar wurde stark von der *Final Fantasy*-Serie geklaut, doch das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Speziell die Handlung ist sehr abwechslungsreich gestaltet. Die immer neuen Aufgaben lassen schnell vergessen, daß man doch nur eine Monstergruppe nach der anderen verprügelt. Anspruchsvolle Rätsel sind eine Seltenheit, dafür gibt's jede Menge interessanter Orte zu besuchen (über 50). Nach *Final Fantasy II* ist *Lufia & the Fortress of Doom* das beste englischsprachige Rollenspiel auf dem Markt. *rz*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 69%
Soundeffekt: 61%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung





Mit Raketenwerfern geht es frisch ans Werk. Leider hält der Feuerhagel nicht lange an.

Killerkommando

Total Carnage

Falls Ihr Euch noch an *Super Smash TV* erinnern könnt, müßte ich Euch nicht mehr viel erklären. Dieses Spiel konnte schon in den Spielhallen große Erfolge verbuchen. Das schrie förmlich nach einem Nachfolger, der auch nicht lange auf sich warten ließ. Bei *Total Carnage* hat sich vom Spielprinzip her eigentlich nicht viel geändert, bis auf die Grafik. Auch spielt sich diesmal nicht alles in begrenzten Spielarenas ab wie beim Vorgänger, statt dessen stampfen die Helden quer über eine Wüstenlandschaft hinweg. Hier noch ein paar Worte zur Vorgeschichte. Wir finden uns wieder im Jahre 1999 (wie schon auch bei *Super Smash TV*). Nach einem vernichtenden Krieg herrscht ein einziges Chaos in dem Staat Kookistan. Ein Bösewicht namens General Akhboob kidnappt aus heiterem Himmel ein paar hundert Zivilisten und Reporter. Nur zwei mutige Feierabendsöldner können hier noch helfen: Captain Carnage und Major Mayhem. Bis an die Halskrause bewaffnet stürzen sich die beiden ins Getümmel und versuchen, sich einen Weg zu den Gefangenenlagern hindurchzukämpfen. Ziel des Spiels ist es, daß sich ein bis zwei Spieler den heranrückenden Horden erwehren und die verstreuten Geiseln wiederfinden. Zur Unterstützung gibt es Tonnen an verschiedenen Power-ups und Extrawaffen. Diese tauchen willkürlich im Feld verstreut auf. Insgesamt gibt es vier Missions, die der Reihe nach bewältigt werden müssen. Das Geschehen wird wie gewohnt von der Vogelperspektive aus gezeigt. Zu Anfang jedes Levels kann eine Karte eingesehen werden, um die Position zu bestimmen. Am Ende von jeder Stage wartet wie gewohnt der Obermiesling, der sich erst nach reichlich bleihaltigem Zureden in Luft auflöst. Gut daß die Programmierer daran gedacht haben, genügend Continues zur Verfügung zu stellen.







General Akhboob (rechts oben) macht seinen Untergebenen ordentlich Dampf



Wäre *Total Carnage* noch vor *Super Smash TV* erschienen, hätte es sicher eine bessere Bewertung bekommen. Es wird das gleiche Spiel serviert in einem neuen Gewand, das noch einen kleinen Hauch von dem legendären C-64-*Commando* mitbekommen hat. Technisch kann nicht viel bemängelt werden. Damit meine ich, daß es kein Ruckeln oder Spriteflackern gibt, das bei vielen Sprites auf dem Bildschirm leicht mal passieren kann. Alle Action-Fans werden hier sicher voll auf ihre Kosten kommen. Allerdings sollte am besten zu zweit angetreten werden. Alleine verliert man schnell die Lust durch den recht hoch angesiedelten Schwierigkeitsgrad. Die Spielbarkeit ist relativ gut, wobei die Steuerung zuerst einmal in den Griff zu bekommen ist. Insgesamt ist *Total Carnage* ein durchschnittliches Spiel, das nur für kurze Zeit die Joypad-Feuerknöpfe strapaziert. *mn*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action

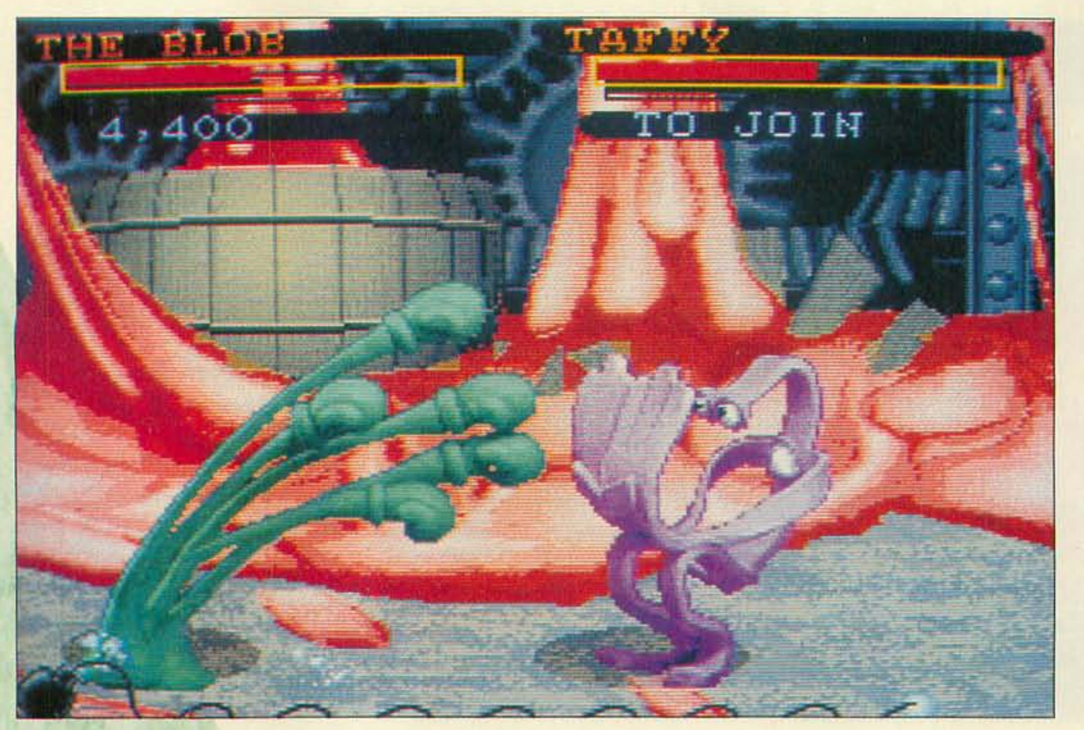
Hersteller: Malibu Games
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continues

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 63%
Musik: 59%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß 64%

Redaktionswertung



In der Nudelfabrik packt Grünling Blob seine Boxhandschuhsammlung aus: Wenn da mal Taffy nicht zur Pasta wird!

Beat'n'Laugh

Clayfighter

Auf der Suche nach Innovationen im harten Beat'em Up-Geschäft, das unter dem alles beherrschenden Schatten von *Street Fighter 2* steht, machen ideenreiche Entwickler auch nicht vor Ausflügen ins Comic-Business halt. Unter den Charakteren in *Clayfighter* finden sich diesmal also nicht die üblichen Straßenkämpfer Marke 'eiskalt und unnachgiebig', sondern Figuren, die auf den ersten Blick zum Schießen komisch aussehen. Als da wären: Bad Mister Frosty, ein bösartiger Schneemann, der sich ewigen Winter wünscht, mit Euch Schneeballschlachten veranstaltet und in Form einer riesigen Schneekugel alles niederwalzt. Taffy, eine gewaltige, dehnbare Zuckerstange (siehe Dhalsim!) beharkt Euch nach dem Motto 'Stretch' mit seinen elastischen Gliedmaßen sowie der Spinning Taffy Tornado. Der kleine grüne Blob hingegen ist aufgrund seiner Zusammensetzung aus Knetmasse äußerst wandlungsfähig und setzt Euch in Form eines tretenden Stiefels, rotierender Kreissägen und Dutzenden von Boxhandschuhen zu. In Blockstellung gleicht er im Stehen einem Dominostein, im Ducken einem Würfel. Aus der musikalischen Ecke stammt Blue Suede Goo, ein Elvis-Verschnitt, der aufgrund eines Meteoriteneinschlags größenwahnsinnig wurde und die anderen Freaks mit seiner Haartolle und seinen Grooves mißhandelt. Am liebsten davonlaufen würde der übergewichtige Möchtegern-Rock'n'Roller vor der nordischen Walküre Helga, die ordentlich Holz vor der Hütte hat. Von ihren Göttern Odin und Thor hat die freßsüchtige Lady einige Tricks wie den 'Viking Ram' oder den Sirenen-Song abgekupfert. Ob die opulente Wikingerin wohl vor Ickybod Clay Reißaus nehmen würde? Dieser Halloween-Geist mit Kürbismaske verschanzt sich in einer abrißreifen Bruchbude und setzt seinen Zirkuskontrahenten mit Energiestößen à la Ryus Feuerball oder Aufwärtshaken zu. Das Feld der acht Witzfiguren komplettieren schließlich noch ein muskulöses Dumpfbackengesicht mit dem etwas unpassenden Namen 'Tiny' und ein aggressiver Clown namens Bonker, der sich über seine Gegner nach deren Niederlage mit schallendem Gelächter lustig macht. Die Joypadbelegung dieses Joke-Moduls entspricht dabei exakt *Street*



Vor dem monumentalen Zirkuszelt werden alle Teilnehmer bezüglich ihrer Vorlieben vorgestellt





Rock'n'Roll forever: Elvis und Helga im Sangeswettstreit



Ziegelstein gegen Schneeball: Special Moves sind das Salz in der Suppe

Fighter 2: Euch stehen je drei unterschiedlich harte Kicks und Schläge zur Verfügung. Aufeinander eingedroschen wird nach den üblichen Regeln. Wer zwei von drei Runden vor Abbrennen der Lunte am unteren Bildschirmrand gewinnt, hat sein ulkiges Gegenüber außer Gefecht gesetzt. Die Scherzkekse duellieren sich im Spielzeugland, Spaghettifabriken, am Südpol oder in einem *Psycho*-ähnlichen Spukhaus. Auf Wunsch stellt Ihr im Zwei-Spieler-Modus Euer Handicap und den Speed der Ulknudeln ein, um ein ausgeglichenes Match zu garantieren.



Auf den ersten Blick ist dieses Beat'em Up eine genauso gut gelungene Parodie auf die Schlägerszene wie Parodius auf die Ballerspiele eine ist. Die Figuren präsentieren sich sehr hübsch animiert: Der Blob läßt beispielsweise einen wahren Regen von Punches auf Euch herabprasseln, um nach seinem Sieg die Form eines riesigen, grinsenden, grünen Pokals anzunehmen. Auch überrascht das Modul immer wieder mal mit witziger Sprachausgabe. Elvis schleudert Euch dann unter Gröhlen von 'Oh, Mama' eine Musiknote entgegen (singt er wirklich so schlecht?) oder beharkt Euch mit seiner Haarpracht ('Watch my Hair, man!'). Doch schon nach kurzer Spielzeit sind einem alle Jokes geläufig und man sehnt sich nach einem richtigen Straßenkampf, zumal das Modul nur mit acht Kämpfern plus einem (lächerlichen) Endgegner sowie äußerst tristen Hintergründen aufwartet. Alle Beat'em Up-Fans, die mal in eine witzige Abart des Genres hineinschnuppern wollen, sollten probespielen: Beachtet dabei aber, daß der erste Eindruck der beste ist! *rk*



Clowns und Helden: 'Bitte nicht schlagen!', fleht Bonker im Spielzeugland

Roarr! Gegen Chainsaw-Attacken helfen keine Muskeln



'Da bist Du platt, was?' Der schleimige Blob hat wieder zugeschlagen.

Aufpassen, Kugelmonster: Blob definiert den Begriff 'Tritt' neu



Nordische Power: Tiny weiß schon, was ihm gleich blüht

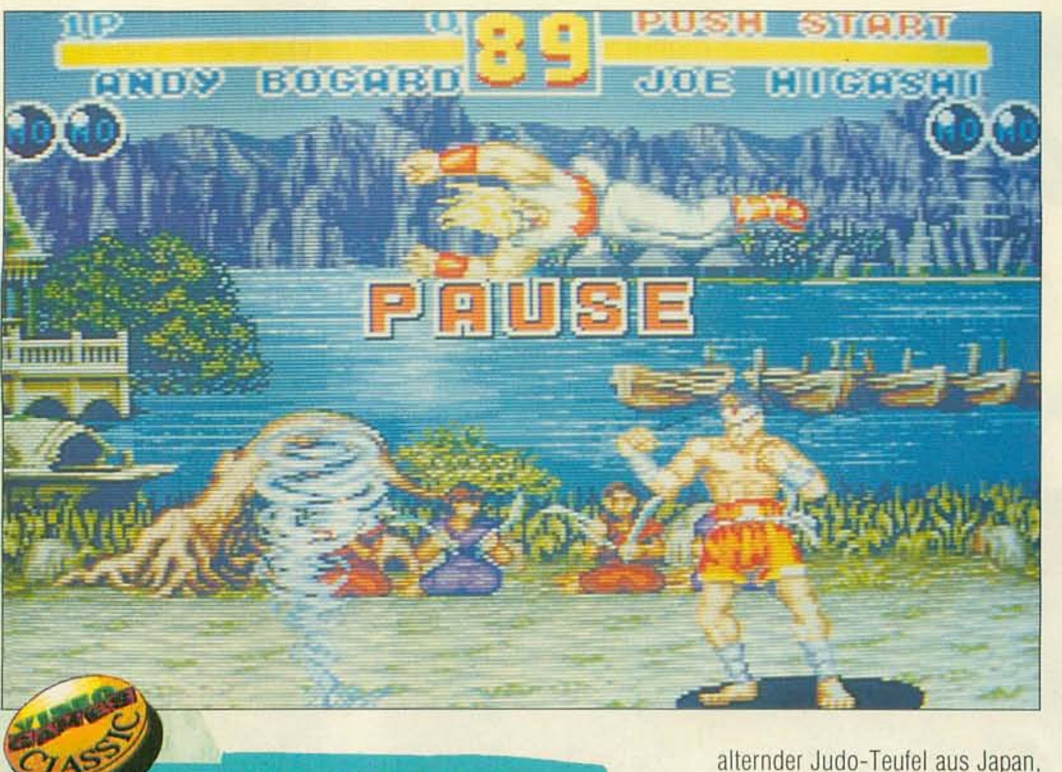
System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Interplay
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 80%
Musik: 65%
Soundeffekt: 76%

Spielspaß **75%**

Redaktionswertung



Trotz deutlich eingeschränkter Hardwaremöglichkeiten bietet die Super-NES-Version alle Charaktere und tolle Hintergrundgrafiken

VIDEO GAMES CLASSIC

Twin-Power

Fatal Fury 2

Beat'em Up-Fans dürfen jubeln: Nach *Fatal Fury*, *World Heroes* und *Art of Fighting* balzt jetzt *Fatal Fury 2* um die Gunst des Konsolen-Karatekas: Die Brüder Terry und Andy Bogard und deren Kumpel Joe Higashi nehmen diesmal am 'Battle Royale' auf Einladung des Unterweltherrschers Wolfgang Krauser teil. Neben dem Trio sind noch der australische Wrestler Big Bear und Bo-King Billy Kane, Leibwächter vom Boß des ersten Teils, Geese Howard (feiert in *Fatal Fury Special* auf dem Neo Geo gerade Auferstehung), mit von der Partie. Für das Turnier der Besten, das live im Pao-Pao Cafe in Southtown übertragen wird, erhielten ferner Einladungen: Kim Kaphwan, Taekwondo-Titan aus Korea, Mai Shiranui, Sexy-Ninja aus Japan, Cheng Shinzan, magischer Hongkong-Banker, Jubei Jamada, alternder Judo-Teufel aus Japan, Axel Hawk, Box-Legende aus New York und Laurence Blood, blutrünstiger Matador aus Spanien. Jeder der Kontrahenten wird über sechs Feuerknöpfe in den Kampf geführt und verfügt über die Original-Special-Moves aus dem 106 MBit starken Neo-Geo-Original. Bevor Ihr jedoch die Spezialschläge meistert, solltet Ihr Euch die Grundtaktiken zu Gemüte führen: Neben je einem Kick- und Punch-Button in zwei Härtegraden könnt Ihr mit den L/R-Buttons die Kampfebene von Vorder- auf Hintergrund oder umgekehrt wechseln (gut, um Spezialtaktiken der Gegner verpuffen zu lassen). Solltet Ihr Euch gegen alle elf Meister durchsetzen, erwartet Euch der geltungssüchtige Organisator des Turniers, Wolfgang Krauser, in einer mittelalterlichen Kathedrale zum finalen Showdown.









Jeder der elf Kampfkunstmeister glänzt auch auf Super NES mit alles Special-Moves der Neo-Geo-Version



Mit *Fatal Fury 2* hat Takara noch vor *Art of Fighting* die beste Umsetzung eines Neo-Geo-Hits hingelegt. Gerechterweise muß man aber dazusagen, daß dieses Sequel aufgrund mangelnder Zoom-Effekte und wesentlich kleinerer Sprites leichter zu konvertieren ist. Wie dem auch sei: Die Super-Nintendo-Version enthält alle zwölf Fighter, sehr viele Kampfschrei-Samples und nahezu jeden Special-Move des Originals. Bei den Hintergrundgrafiken und Begleitmusiken muß man natürlich dezent über die mangelnden Fähigkeiten des Super Famicoms hinwegsehen: Die fetzig-groovigen Sounds des Neo-Geo wurden zusammengestutzt und viele Details der Backgrounds mußten aufgrund mangelnden Speicherplatzes weichen. Dennoch spielt sich diese Variante exzellent: Die Special-Moves präsentieren sich zahlreich und schlagen schon nach kurzer Übungszeit sicher beim Gegner ein. Abschließend drängt sich eventuell der Gedanke auf, der Kauf eines Neo-Geos wäre aufgrund der zahlreichen Umsetzungen nun überflüssig. Dazu möchte ich sagen: Wer einmal das unbeschreibliche Flair des Originals erlebt hat, wird sich (bei ausreichend Kleingeld!) nie mit einer auf 16 MBit zusammengestauchten Variante begnügen... rk

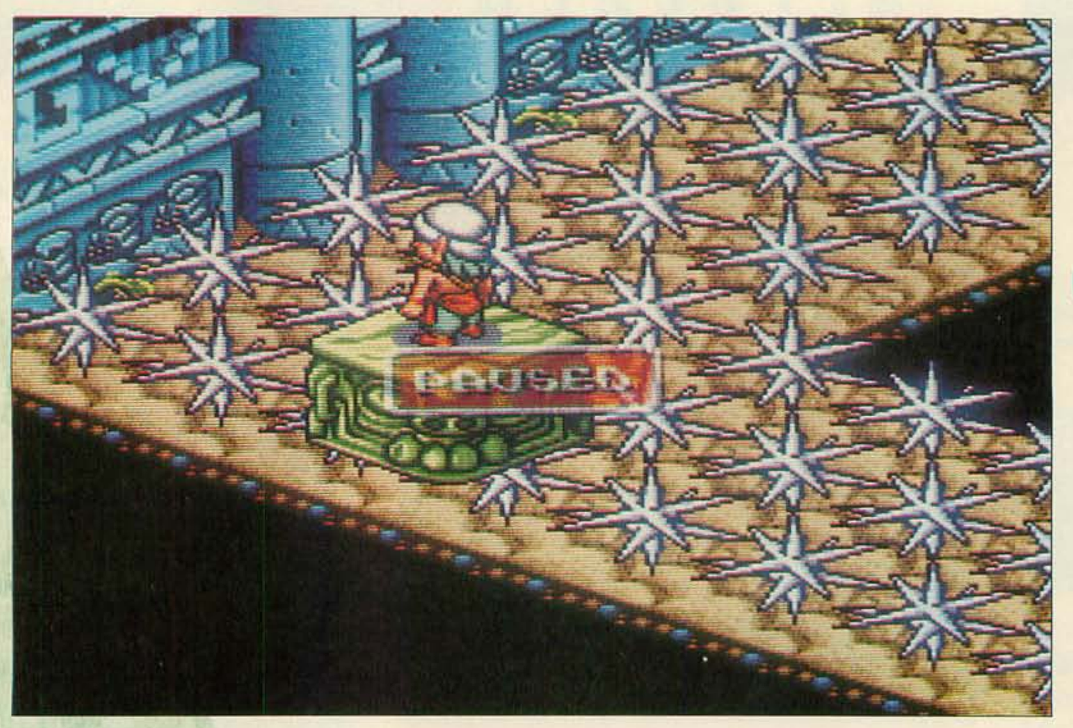


System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 180 Mark

Grafik: 79%
Musik: 70%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



"Viele Hindernisse aus Solstice finden sich auch im 16-Bit-Nachfolger"

Solstice 2
Equinox

Shadax hat einen Nachfolger gefunden. Nach *Solstice* auf dem NES (1991 von Nintendo) bringt Sony Imagesoft das 16-Bit-Sequel *Equinox* auf den Markt. Der orientalisch anmutende Held hört auf den Namen Glendaal. In der Tat lassen sich eine Menge Gemeinsamkeiten zum ersten Teil finden. Die Perspektive ist wieder isometrisches 3-D und auch einige Feinde aus dem ersten Teil tauchen wieder auf. Ihr lauft ebenfalls wieder durch in Räume unterteilte Gemäuer und fahndet nach Schlüsseln und Zaubertränken. Wart Ihr in *Solstice* auf eine Burg mit unzähligen Räumen beschränkt, existiert in *Equinox* auch eine Oberwelt. Hauptsächlich dient sie als Verbindung zwischen einzelnen Teilen der Verliese und als Übergang in den nächsten Level (auf die nächste Insel). In *Equinox* wurde etwas mehr Wert auf Action gelegt. Zwar seid Ihr anfangs unbewaffnet, ein Wurfmesser ist jedoch schnell gefunden. Weitere Waffen tauchen in späteren Levels auf. Munition gibt's unbegrenzt, Lebensenergie und Magienachschub sind meist gut versteckt. Wer's einfacher haben will, bekämpft einen Troll oder eine Riesenfledermaus auf der Oberwelt, um an Energieextras zu kommen. In jedem Level durchstreift Ihr die Katakomben auf der Suche nach zwölf magischen Kugeln.

Um an diese "Tokens" zu kommen, hopst Ihr geschickt über Plattformen, verschiebt Blöcke oder putzt Feinde vom Schirm. Anders als bei *Landstalker* auf dem Mega Drive, wurde die isometrische Ansicht bewußt für Rätsel eingesetzt. Oft könnt Ihr die wirkliche Position einer Plattform nur erraten. Habt Ihr alle Tokens zusammen, dürft Ihr gegen den Endgegner (dessen Geist die Brücke zum nächsten Level blockiert) antreten. Bei jedem Wechsel von Unter- zur Oberwelt wird per Batterie der aktuelle Spielstand abgespeichert.







Wo ist die nächste Plattform wirklich? Durch Verschieben und Monsterkämpfe bekommt Ihr Extras.



gut

Ich kann mich mit den Rätseln, die die Perspektive aufgibt, nicht anfreunden. So etwas ist einfach unfair. Selbst wenn Ihr ein ausgezeichnetes räumliches Vorstellungsvermögen habt, ist selten rauszukriegen, wo sich die nächste Plattform wirklich befindet. Ein Sprung daneben, und Ihr landet auf einer tödlichen Stachelkugel. Ansonsten gefällt mir *Equinox* ausgesprochen gut. Die Atmosphäre kommt toll 'rüber und die anderen Rätsel und Aufgaben sind oft richtig anspruchsvoll. Die Grafik darf als liebevoll bezeichnet werden und die musikalische Begleitung ist zwar spärlich, aber gut eingesetzt und gelungen. Durch das Abspeichern ist die Unfairneß durch die Perspektive und die Kollisionsabfrage noch erträglich. Die Spielbarkeit liegt deshalb weit über dem Durchschnitt. Dungeon-Stöberer werden's mögen. *jb*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Sony Imagesoft
Testversion von: Sony Imagesoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 71%
Soundeffekt: 36%

Spielspaß **74%**

Redaktionswertung



Der Focusturm ist das Zentrum der Welt, die die Landstriche Aquaria, Windia, Feuerburg und Foresta miteinander verbindet.

SUPER NINTENDO

Müßig' Test

Mystic Quest Legend

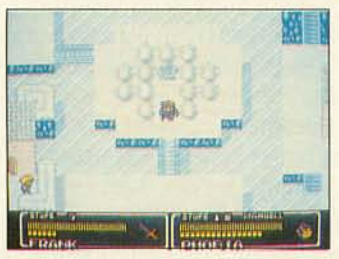
Der Mittelpunkt einer fernen Phantasiewelt ist der hoch aufragende Focusturm, der das Land in vier Regionen mit ihren Städten Aquaria, Windia, Feuerburg und Foresta unterteilt. Im Turm wurden in glücklicheren Zeiten die vier Kristalle der Erde, die für das ökologische Gleichgewicht dieser Welt sorgten, aufbewahrt. Doch nun befinden sich die Kristalle im Besitz des räuberischen Dämonenkönigs, der mit seinen Monsterhorden ins Land einfiel und nichts als Verwüstung hinterließ. Einstmals florierende Flußlandschaften sind zu öden Eisgletschern erstarrt, fruchtbare Felder wurden zu sengenden Wüsten.

Ihr übernehmt die Rolle des Helden, der die mutierten Landstriche durchstreift, um wieder Ordnung in die aus den Fugen geratene Welt zu bringen. Ihr redet mit der Bevölkerung, findet in Schatztruhen Zaubertränke und -sprüche und verbessert ständig Eure Rüstung und Eure Waffen, die mitsamt Eurem Inventar auf Extra-Bildschirmen verwaltet werden. Besiegt Ihr die Monster, die sich Euch an allen Ecken und Enden in den Weg stellen, so hinterlassen diese Goldmünzen, mit denen Ihr in Läden begehrte Gegenstände auch einfach kaufen könnt. Je mehr Kämpfe Ihr besteht oder von den Einwohnern gestellte Aufgaben löst, desto schneller wird Eure Lebensenergie sich vergrößern und die Macht Eurer Angriffe sich verstärken.









In Läden wird gefeilscht, um eine bessere Ausrüstung für die Kämpfe zu ergattern: In der Knochenwüste erwartet Euch der "Glutstepper".



Ich weiß nicht! Ein dürftiges Geschichtchen vermengt mit Mickergrafik, und einem antiquiertem Kampfsystem, wie soll das noch jemanden im Winter hinter dem Ofen hervorlocken? Die hochgeschraubten Erwartungen an das Super-Nintendo-Modul der "meistverkauften Rollenspiel-Serie der Welt" wurden zumindest bei mir bitter enttäuscht. Der laue Abklatsch japanoider Kindchenschema-Abenteuer kommt bei mir nicht an.

Die atmosphärische Spannung saust auf Null, wenn Monster mit so obskuren Namen wie Eiter-Blob, Kloaken-Frosch und Schund-Wurm Euch beispielsweise mit "Disco-Musik" attackieren. Die diversen Heldensprites sind aufgrund ihrer Winzigkeit kaum voneinander differenziert.

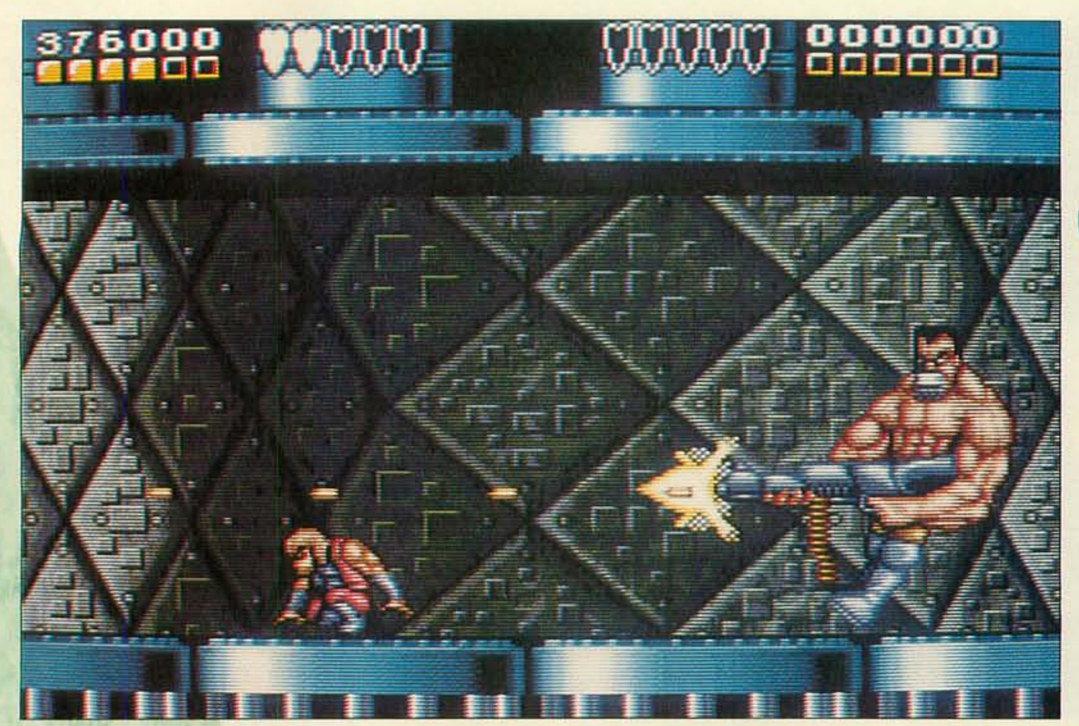
Daß das Spiel als idealer Einstieg in das Rollenspiel angepriesen wird, verzeiht nichts. Gerade Einsteigern sollte das Spielprinzip des Rollenspiels vernünftiger dargebracht werden. Einziger Glanzpunkt ist der in Nintendo-Manier hervorragend illustrierte beiliegende Spieleberater im Großformat. Doch Vorsicht! Er läßt keine Fragen offen, da er neben einer ausführlichen Gebrauchsanweisung obendrein eine Komplettlösung enthält. *fh*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Square Soft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 30%
Musik: 60%
Soundeffekt: 46%
Spielspaß 62%

Redaktionswertung



Fists versus Bullets: Mit dem Muskelprotz samt dicker Kanone ist nicht zu spaßen

Team Business

Battletoads Double Dragon

Tradewest hetzt seine beiden Aushängeschilder gleichzeitig gegen die Armada der Dark Queen-Bosse. Die MG-Schwinger, doppelköpfige Aliens und Riesenratten wären für die Armen Toads Zitz, Pimple und Rash allein nicht zu schaffen. Deshalb holt Professor T.Bird Hilfe in Form der Dragons Billy und Jimmy Lee. Aus diesen fünf Haudegen schnappt Ihr Euch einen (oder zwei im 2P-Mode) und stürzt Euch in ein actiongeladenes Abenteuer. Viele Szenen wie die High-Speed-Jet-Fahrt, das Abseilen mittels Lianen in tiefe Schluchten oder das Klettern an Zäunen werden Fans, die schon länger zur Videospielszene gehören, aus den bisherigen Spielen der Protagonisten bekannt vorkommen. Neben den Toads- und Dragons-typischen Prügelszenen findet Ihr auch einen *Asteroids*-Ballerlevel, in dem Ihr Euer winziges Schiff mittels Schubkraft und Laser durch ein Meteoritenfeld und feuernd fliegende Untertassen geleiten müßt. Die Beat'em Up-Sequenzen wurden in für diese Serie bekannt witziger Weise inszeniert: Ihr stampft Eure Cyborg-Kontrahenten mittels aufgelesener Metallrohre im wahrsten Sinne des Wortes ungespitzt in den Boden oder werft sie in die Luft und prügelt sie Baseball-like Richtung Sterne. Die Designer integrierten jede mögliche und unmögliche Prügelszene: Ihr verdrescht mit bloßen Händen Kanonen oder knallt Robos auf den harten Raumschiffboden. Jede Spielfigur hat dabei ihr eigenes Arsenal an ultracoolen und witzigen Kicks und Moves. Begleitet wird die Invasion auf die verwinkelte Raumstation der sexy Dark Queen von einer selten dagewesenen fetzigen Musik. Für weibliche Videospieler ist dieser Action-Mix nebenbei bemerkt nicht unbedingt geeignet, werden doch an allen Ecken und Enden Peitschenladys an den Haaren gepackt und mit Tritten ins Kreuz malträtiert oder von Plattformen geschubst.







Von Prügeln über Ballern bis zu Bungee-Jumping ist alles dabei: Das Schiff der Dark Queen gleicht einer echten Festung



Sofort nach dem Einschalten war ich begeistert: Die metallisch hereinschwebenden Protagonisten und Bosse gaben bei erstklassigem coolen Sound markige Sprüche von sich. Zu Beginn des Spiels folgt dann eine kurze Ernüchterungsphase: Winzige Sprites, die nichts mehr mit dem Intro zu tun haben, prügeln sich vor vorbeischwebenden Sternen. Doch schon bald fesselt die witzige Kombination aus abgefahrenen Schlagtechniken und abwechslungsreichen Geschicklichkeitssequenzen sowie Ballerlevels. Alle naselang werdet Ihr mit neuen, spaßigen Spielsituationen konfrontiert: Aus einem Aufzug wirft ein Muskelprotz Dynamitstangen, die Ihr postwendend aufsammeln und wieder zurückwerfen müßt. Also aufpassen, Actionfreunde: Der erste (Spiel-)Eindruck mag nicht der beste sein, die Klasse des Moduls zeigt sich erst ab Level zwei. Joke-Prügler dürfen loslaufen! *rk*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Tradewest
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

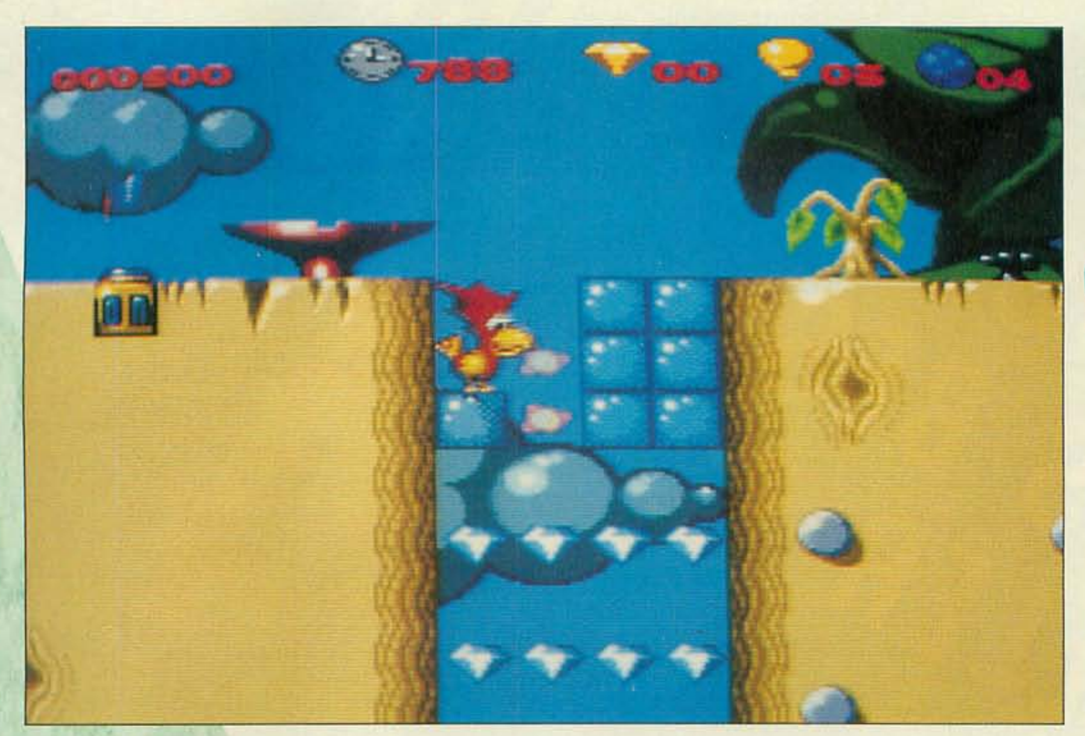
Grafik: 69%
Musik: 82%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung



SEGA Game Gear
SEGA Master System II
GAME BOY
SUPER NINTENDO
SONY IMAGESOFT
WARSCHEINLICH DAS BESTE SPIEL ALLER ZEITEN.
Im Vergleich zu Sensible Soccer sind andere Games bloße Freundschaftsspiele der Provinzliga.
Ihr wollt einen Ausputzer? Bitte schön.
Ihr wollt zwei Flügelstürmer? Klar. Gleich zweimal.
Ihr wollt eine Viere-Abwehrkette? Kein Problem.
Ihr wollt Deutschland gegen Brasilien?* Warum nicht?
Ihr wollt FC Beinhard gegen VfB Hauwech? Wenn's denn sein muß.
Bis zu 64 Spieler können aus 100 echten Mannschaften wählen. Oder gestaltet Euren eigenen Wettbewerb mit Teams ganz nach Wunsch.*
Und all das mit Spitzen-Spielspaß und göttlicher Ballkontrolle auch noch nach dem Schuß.
Schießt spektakuläre Tore in der ewigen Sonne von San Siro, oder begnügt Euch mit Schlammbolzen beim FC Ackerfurche.
Ihr könnt vor den bewundernden Augen Eurer eigenen Fans die Arme in die Luft reißen oder nach der zweiten gelben Karte im Auswärtsspiel den Mittelfinger in die Luft stecken (natürlich nur um zu sehen, woher der Wind weht)!
MACHT WAS IHR WOLLT, ABER NUR MIT SENSIBLE SOCCER
KEINE CHANCE FÜR AUSWECHSLUNGEN.
*Nur Mega Drive.
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE



Die Diamanten hat Yoshi angeblich für ein paar leckere Schildkrötenpanzer an den Hahn gebracht...



Hahnenkampf

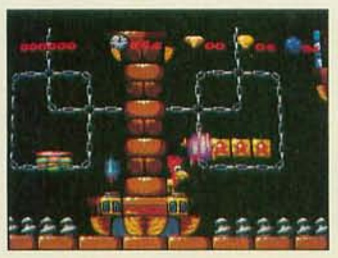
Alfred Chicken



Vom Tellerwäscher zum Millionär" oder aktueller: "Von der Legebatterie zum Videospiel-Star", das sind Karrieren so recht nach dem Geschmack unseres ausklingenden Jahrtausends. Daß freilich auch das digitale Dasein für ein Suppenhuhn keine Körnerschleckerei ist, erfährt Paradehahn *Alfred Chicken*. Die virtuelle Bilderwelt unseres Chickenburgers wurde gemeinerweise mit brutalem Robotergefügel, den Meka Chickens, verseucht. Und damit es im Hühnergehege nicht zu eng wird, – schließlich soll ein jedes Legehuhn seine 20 ccm Wohnraum haben – entführen die Mekas Alfreds beste Gackerfreunde. Statt im heimisch warmen Stall brav Eier zu produzieren, sollen Billy Egg mitsamt seinen Geschwistern in den Brutkästen der High-Tech-Chicks zu Clone-Experimenten herhalten. Gottlob fürchtet Alfred weder Tod noch Schlachtermesser und macht sich mit angeschwelltem Kamm auf, die Kollegen zurück ins warme Nest – gemeint ist wohl der Drahtverschlag in der Eierfabrik – zu holen. Gerechte wie Alfred Chicken dürfen auf Hilfe von oben hoffen! In diesem Fall heißt der Schutzengel Mister Peckles und sitzt in einem Space Lab, hoch oben in sternenklaren Höhen. Peckles verteilt für eingesammelte Gegenstände Punkte und spendiert dem Gefieder manchmal gar ein Extraleben. Wer in einer der Geheimkammern das Marmeladenglas entdeckt, darf Widersacher fortan mit matschigen Musbomben bewerfen. Und da ein Hahn eher selten mit prächtigen Adlerschwingen ausgestattet ist, gibt Alfred Aufzügen und Sprungfedern gern den Vorzug gegenüber wildem und oft fruchtlosem Flügelschlagen. Zur wahren Meisterschaft entwickelte Alfred die Disziplin des fachgerechten Pickens: Damit betätigt unser Vogel Schalter, die Brücken und Sperren passierbar machen und Euch den Weg in viele geheime Räume ebnen.







Besser gut geborgt, als schlecht erfunden: Beim Hahnenhüpfen greifen die Designer auf bewährte Elemente zurück...

Alfred Chicken ist ein fanatischer *Mario*-Fan. Ungeniert bedient sich der kleine Raubvogel am Ideenreservoir des Klempner-Clans. Wie in der Game-Boy-Variante verzichteten die Designer auf zeitraubende Detailarbeit. Großflächig angelegte Sprites, vielfach genügt ein simples Rechteck mit Zahl oder Buchstaben, sollen klare Zweckmäßigkeit vermitteln... Auch wenn die Konkurrenz jetzt verstärkt auf Geschwindigkeit setzt und den *Sonic*-Igel links und rechts überholen will, Alfred blieb von dieser Seuche verschont. Ganz im Gegenteil, wenn unser Held mit stolzer Brust übern Schirm wackelt, fürchtet der Spieler, der Hahn könne vor Altersschwäche den Weg in den Turbogrill nicht überleben. Ob *Alfred Chicken* dann wenigstens musikalische Highlights bietet? Habt Ihr schon mal eine singende Henne gesehen? Fazit: gerupfter Hahn rettet Huhn. *mn*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue, Options
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 44%
Musik: 31%
Soundeffekt: 22%

Spielspaß 53%

Redaktionswertung

Streetfighter-Parodie

Ranma ½

Zeit für Ulk-Beat'em Ups: Neben *Clayfighter* veräppelt auch *Ranma ½* das Handkanten-Genre. Ranma, ein Junge mit Pferdeschwanz und sein Vater besuchen zwecks Training einen entfernten Hindernis-Parcours voller heißer Quellen. Was sie nicht wissen: Alle Quellen sind verwünscht und verwandeln den hineinfallenden Tolpatsch in ein Tier. Schon bald treibt Ranmas Vater deshalb als Panda-Bär sein Unwesen, die Verwandlungen werden aber durch kaltes Wasser wieder anulliert. Ranma nimmt danach an einem Schul-Turnier teil, das dem Sieger Vorteile beim Examen verschafft. Ihr trefft dabei wieder auf den Panda, einen Glücksspieler, der mit riesigen Karten angreift und viele verrückte Charaktere mehr.



Ranma ½ ist für den ein oder anderen Gag gut, spielerisch erreicht's jedoch nicht mal den Durchschnitt.



na ja

Mal abgesehen davon, daß *Ranma ½* als reinrassiges Ulkspiel angelegt ist und einige witzige Animationen in petto hat (man schlägt mit Strohmännern auf Euch ein), kann das Witz-Beat'em Up weder mit opulenter Grafik noch mit atmosphärischen Sounds begeistern. Die Hintergründe langweilen (Parks und Konsorten) und soundtechnisch wird der Spieler mit feinstem Japano-Kaufhaus-Gedudel malträtiert (was den Ulk-Faktor schon wieder etwas dämpft). DTMC sollte seine Programmierteams mal bei den Prügelspezialisten Takara oder Capcom in die Schule schicken. Mit diesem belanglosen Schmalspur-Mix lockt man heutzutage keinen aufgeweckten Konsolen-Fighter mehr hinter dem Ofen hervor, zumal das Ganze extrem einfach ist (ich hab's nach zehn Minuten auf 'Normal' durchgespielt). Parodie-Freunde greifen lieber zum wesentlich besseren *Clayfighter*. *rk*

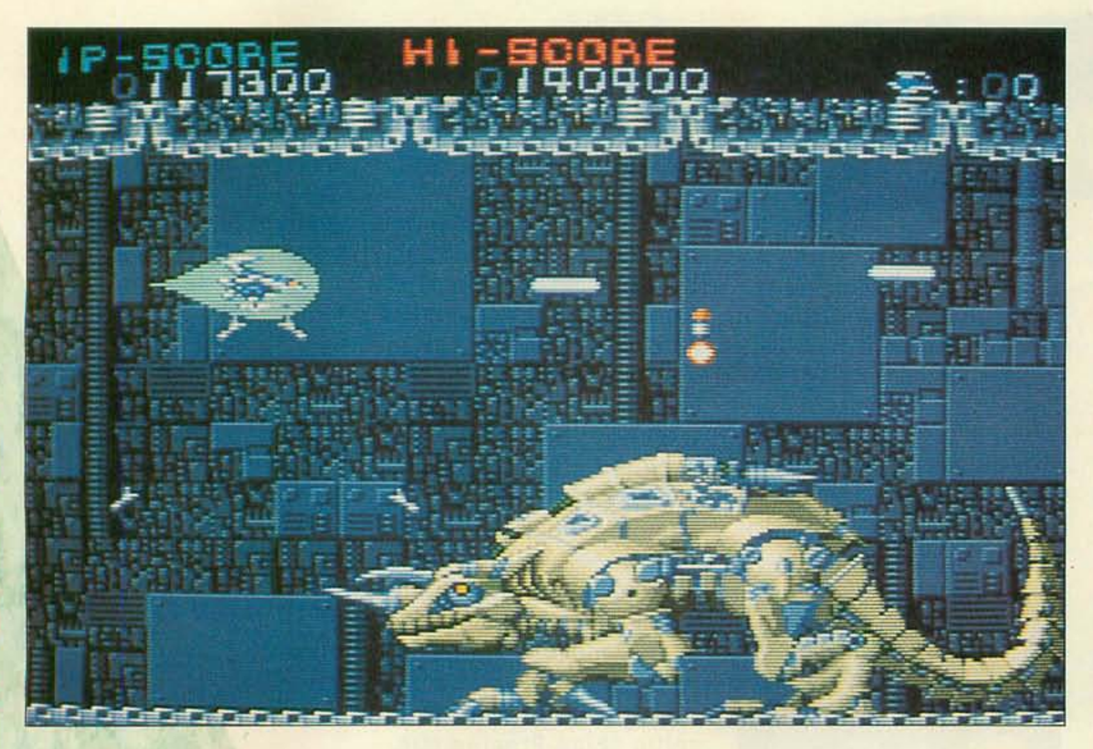
System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: DTMC
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 53%
Musik: 55%
Soundeffekt: 47%

Spielspaß **40%**

Redaktionswertung



Das Monstrum aus Stahl ist das Highlight des Spiels

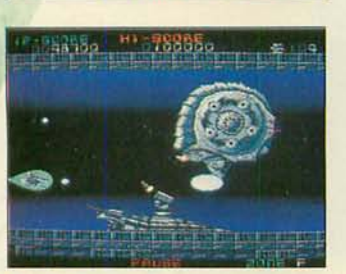
Nicht zeitgemäß

Darius Force

Zu Beginn der Super-Famicom-Ära stürmten die Updates der Baller-Flaggschiffe der renommiertesten Hersteller die vermeintliche Traumkonsole. *Super R-Type* von Irem, *Gradius 3* von Konami und *Darius Twin* von Taito sorgten seinerzeit für Begeisterung unter den Laser-Enthusiasten. Nun scheint die zweite Welle dieser Klassiker Kurs auf das Super Nintendo zu nehmen: *R-Type 3* (bombastisch!) testen wir in der nächsten Ausgabe und *Darius Force* liegt schon vor. Diesmal dürft Ihr aus drei verschiedenen Raumern wählen, die sich rein äußerlich kaum unterscheiden. Jeder zeichnet sich durch einen anderen Laserhagel nach Extraaufnahme aus. Die Schiffe verfügen zu Beginn über einen mickrigen einstrahligen Schuß nach vorne und mittels eines zweiten Feuer-Buttons über die für diese Serie charakteristischen Diagonal-Bomben oder einen grünen Seitwärts-Laser (Umschalten jederzeit möglich). Auch das gewohnte Levelanwahl-System haben die Taito-Designer wieder übernommen: Nach jeder geschafften Stage entscheidet Ihr Euch für eines von zwei möglichen Zielen. Insgesamt besteht das Schlachtfeld aus 15 Levels. Aber Vorsicht: Wie schon beim Vorbild gleichen sich viele Stages und sogar Endgegner bis auf einige Farb-Nuancen wie ein Ei dem anderen. Die Levels scrollen in alle Richtungen (auch diagonal rückwärts) und neben den bekannten Feindformationen aus kleinen fuzzeligen Raumschiffen trefft Ihr auch die riesigen Endgegner der Spezies 'Mechano-Amphibien' wieder.









Die Screenshots präsentieren hier noch das grafisch Beste des ansonsten in allen Belangen eher ärmlichen Shoot'em Ups



Es tut mir wirklich in der Seele weh, mitansehen zu müssen, wie der ruhmreiche Hersteller Taito nach den letzten Pleiten (siehe nur *Ninja Warriors* auf Mega-CD) zusehends den Bach 'runtergeht. Auch mit *Darius Force* haben die Japaner wahrlich kein Meisterwerk geschaffen. Die Hintergründe präsentieren sich, mal abgesehen von zwei Ausnahmen (Blasenlevel und Unterwasserausflug) äußerst trist und kontrastarm. Das magere Extrawaffensystem hat mich bei der Darius-Serie zwar schon immer geärgert (man war irgendwie dem Feuerhagel der Feinde nie so richtig gewachsen), doch diesmal schlägt's dem Faß den Boden aus: Nicht nur, daß die Goodies schwer zu erhaschen sind (Ihr müßt oft erst eine Armada von Blasen zerschießen), nein, Ihr braucht einen ganzen Sack davon, um Euch einigermaßen wehren zu können. Das erste Waffenextra macht Euren Schuß um etwa einen Millimeter dicker...Taito entwickelt sich offenbar im Gegensatz zu Konami und Irem nicht weiter, die nach den Ruckel- und Flackerorgien ihrer Erstlingswerke beeindruckende Meilensteine des Genres geschaffen haben. Das einzig Positive an *Darius Force* sind die beeindruckenden bildschirmfüllenden Endgegner. Der Säbelzahntiger in einer der letzten Levels verblaßt etwa nach einigen Treffern zu einer schemenhaften Silhouette und schießt aus dem Schattenreich noch zurück. *rk*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Ballerspiel
Hersteller: Taito
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 61%
Musik: 52%
Soundeffekt: 51%
Spielspaß 55%

Redaktionswertung

Vier gewinnt
Peace Keepers

Mit *Peace Keepers* ('Bewahrer des Friedens') präsentiert uns Jaleco das erste Beat'em Up, das den Vier-Spieler-Adapter von Hudson unterstützt. Neben dem normalen *Final Fight*-Gekloppe (bis zu zwei Spieler gleichzeitig) könnt Ihr auch mit bis zu vier Mannen in bester *Royal Rumble*-Manier im Ring die Fäuste und Kicks fliegen lassen. Hier habt Ihr jedoch im Gegensatz zum Normal-Mode keinen Zugriff auf die witzigen Special-Moves der vier Akteure. Die Lady mit den Hot-Pants beharkt ihre Kontrahenten z.B. mit einem markerschütternden bildschirmfüllenden Schrei, während der Ninja sich in einen Wirbelsturm verwandelt. Die Story des Ganzen dreht sich um genetische Versuche und Mutationen a la *Mutation Nation* (Neo Geo). Sollten die menschlichen Gegner und glitschigen Labormonster Eurer Lebensenergie fast den Finishing-Move verpassen, seid Ihr im (abschaltbaren) Angry-Mode kurze Zeit unverwundbar und laßt die Fetzen fliegen.



Nach einem Wick-Blau brüllt sich´s doch gleich viel enthemmter (links). Rechts übt grade einer den Highlander-Effekt.



Eigentlich ist in *Peace Keepers* alles drin, was ein Hit-Modul des Genres auszeichnet: Witzige Special-Moves, vier (fünf) verschiedene Charaktere, ein Vier-Spieler-Modus und eine interessante Story. Positiv ist auch, daß Ihr Euren Haudegen nach jedem Level wechseln könnt. Zu mehr als einem 'Gut' reicht's dennoch nicht. Das liegt vor allem am fehlenden Sound und an der geringen Gegner-Anzahl. Über weite Strecken des Spiels habt Ihr es neben den Endgegnern nur mit einem Fettwanst und zwei Mutationen zu tun. Trotzdem macht's vor allem im Battle-Mode großen Spaß und alle *Final Fight*-Liebhaber sollten mal einen Blick riskieren. *rk*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Continue, Streetfighter-Mode
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 66%
Musik: 4%
Soundeffekt: 56%

Spielspaß 64%

Redaktionswertung

Das Duo macht's
Soldiers of Fortune

Anno 1887 heuerte der größenwahnsinnige Baron Fortesque in den Mooren eine Reihe von Wissenschaftlern zum Bau der Chaos-Engine an: Das Ding sollte den alten Traum der Alchimisten erfüllen, Materie zu verändern. Doch die Maschine machte sich selbständig und richtete verheerende Schäden an. Sechs Söldner wollen der Verwüstung Einhalt gebieten, von denen jeweils zwei auf dem Bildschirm in bester *Ikari Warriors*-Manier (inzwischen indiziert) mit verschiedenen Wummen aufräumen. Einen davon steuert Ihr selbst, den anderen übernimmt der Computer oder ein menschlicher Waffenspezialist. Euren Söldner sucht Ihr Euch dabei nach den Kriterien Geschick, Geschwindigkeit und Schläue aus.





Sechs beinharte Jungs bewerben sich um die heldenhafte Aufgabe, heftig ballernd durch eine triste digitale Einöde zu ziehen



Mit dieser Grafik hält man heute keinen mehr bei der Stange. Sprites mit wenigen Animationsphasen, karge Backgrounds und winzige, sich ewig wiederholende Gegner schrecken schon nach kurzem Spiel ab. Fans von Ikari-Spielen könnten dennoch am Söldner-Auftrag Gefallen finden. Immerhin stehen sechs verschiedene Burschen zur Auswahl und eine Menge von Extras gibt's auch. Aber daß nicht mal Schußgeräusche vorhanden sind, dürfte manchen Schmalspur-Kanonenschwinger auch vom Kauf abhalten. Mein Tip: Seht's Euch mal an, obwohl in der Action-Sparte schon ganz andere Kaliber um die Gunst des Spielers buhlen. *rk*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Spectrum Holobyte
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 50%
Musik: 52%
Soundeffekt: 33%

Spielspaß 48%

Redaktionswertung



Die Endgegner sind allesamt knallhart

Duck Dogers

Duffy Duck

Der hochoffizielle Nachfolger zu *Roadrunner: Death Valley Rally* ist fertig. Diesmal geht's, der Titel verrät's schon, um den trotteligen Enterich Duffy Duck. Er schlüpft in die Rolle von Duck Dogers und bekämpft Marvin, den Marsmenschen. Das Wesentliche der Geschichte ist alt: Marvin bedroht die Erde und unser schwarzgefiederter Held muß den Planeten retten. Die Armee, gegen die Duffy zu kämpfen hat, rekrutiert sich ebenfalls aus Marsmenschen, genauer gesagt Instant-Marsmenschen. Ein Tropfen Wasser genügt, und aus einer grünen Pille wächst in Null Komma nichts ein ebenso grüner Feind. Um überhaupt in ferne Regionen zu gelangen, trägt Duffy einen Jetpack auf dem Rükken, der Euch per Knopfdruck mit scharfem Düsenstrahl in die Höhe katapultiert. Hier kommen jedoch nur sparsame Gemüter weiter. Genauso wie die Munition (ausgenommen die Standardwaffe), geht der Jettreibstoff schnell zur Neige und muß mühsam gesucht werden. Als schwer erreichbare Standardextras findet Ihr außerdem frische Lebensenergie, Extra-Enten und sogenannte Nutty Attacks. Aktiviert Ihr eine dieser Spezialattacken, wirbelt Duffy wie von der Tarantel gestochen durchs aktuelle Bild und setzt anwesenden Feinden gar fürchterlich zu. Ihr beginnt auf einem Vulkanplaneten, bekämpft Marvins Unterwasserstützpunkt ("Wasser und Instant-Marsmenschen", Ihr erinnert Euch?) und bekämpft Marsroboter auf einem überdimensionalen Eiswürfel. Auf dem Rückweg zur Erde werdet Ihr auf Erbsengröße geschrumpft und wehrt Euch in einem Garten gegen Insekten, bevor Ihr Euch im letzten Level auf der Erde zum Showdown einfindet. Am Ende jeder Welt wartet Marvin mit anderen technischen Tricks als Endgegner.









Nach jedem überstandenen Level darf sich der Enterich zu saftigen Preisen im Shop rechts unten bis unter den Schnabel bewaffnen



Man kann hier fast die Meinung über den Roadrunner wiederholen. Duffy Duck ist witzig, gut durchdacht und schweinisch schwer. Die Levels sind ausladend und erfordern ganz schön Spielzeit, bevor Ihr den Ausgang mit den Zwischengegnern findet. Wißt Ihr, wo sich alle Extras befinden, ist die Spielbarkeit gut, habt Ihr die Goodies noch nicht entdeckt, ist der Schwierigkeitsgrad auch für Fortgeschrittene fast zu hoch. Dabei ist Duffy Duck abwechslungsreich (in jeder Welt gibt's neue Grafiken und Feinde) und bietet gute Unterhaltung fürs Geld. Für grafische Spezialeffekte haben sich die Entwickler zwar kein Bein ausgerissen, trotzdem sehen die Hintergründe sogar besser aus als im Zeichentrickfilm. Die musikalische Begleitung ist Geschmackssache: Wie schon beim Roadrunner, dominieren schräge Themen, die gut zum abgedrehten Spielverlauf passen. Continues sind so schwer zu finden, daß wir sie aus unserem Wertungskasten lieber heraushalten. Meine Empfehlung: Wer Zeit und Nerven wie Drahtseile hat und sich durch einen himmelhohen Schwierigkeitsgrad nicht entmutigen läßt, darf zugreifen. Einsteiger und Fans eines schnellen und flüssigen Spielverlaufs lassen die Finger davon. *jb*

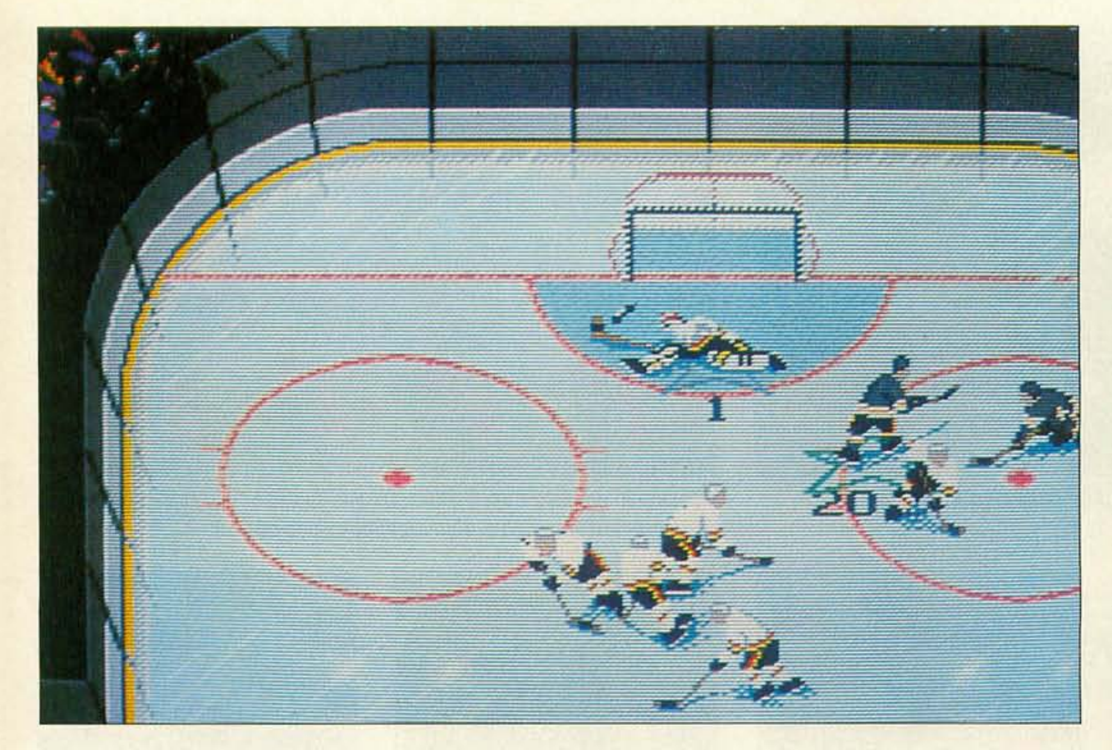

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: 2 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 67%
Musik: 65%
Soundeffekt: 67%

Spielspaß 69%

Redaktionswertung



Eine phantastische Parade des Torhüters, aber die Grätsche geht tierisch in die Weichteile

Mehr Eis mit Stil

NHL '94

Nachdem die Megadrive-Version in Ausgabe 11/93 mit 92% Spielspaß voll eingeschlagen hat, waren wir natürlich sehr gespannt auf die Super-NES-Umsetzung. Auch die Nintendo-Fassung überzeugt mit einer Vielzahl an Neuheiten. Es gibt Bandenchecks, Direktabnahmen, die Torhüter sind schwerer zu überwinden, und der Computergegner spielt extrem aggressiv und intelligent. Wenn Ihr den Puck auch nur kurze Zeit mit dem gleichen Spieler führt, werdet Ihr gnadenlos gecheckt. Die Steuerung ist mit allen anderen Versionen identisch, so daß alten NHL-Fans der Einstieg sehr leicht fallen sollte. Die Perspektive wurde ebenfalls übernommen, der Bildschirm folgt der Bewegung des Pucks auf dem Spielfeld. Neu hinzugekommen ist auch das Penalty-Schießen nach bestimmten Fouls, und die absoluten Cracks unter Euch können sogar die Kontrolle des Goalies übernehmen. Zur Verfügung stehen alle 28 NHL-Clubs mit allen NHL-Spielern (sogar Uwe Krupp ist dabei). Die Stärken und Schwächen jedes Spielers werden anhand von Statistiken verdeutlicht. Im Gegensatz zur Megadrive-Version fehlt leider eine Batterie, so daß Eure Rekorde nicht gespeichert werden. Dafür dürft Ihr Euch nach jedem Playoff ein 16-stelliges Paßwort notieren. Zum Schluß noch der Höhepunkt des Spiels: Mit einem 5-Player Adapter könnt Ihr zu fünft ein komplettes Team übernehmen.



MIt einer Rating um 100 ist Mario Lemieux der beste Spieler der NHL. Bei harten Bandenchecks flippen die Zuschauer aus.



Endlich hat es Electronic Arts geschafft, die Qualität der Super-NES Sportspiele an die der Megadrive-Fassungen anzugleichen. *NHL'94* ist in vielen Belangen sogar einen Tick besser. Die aggressive Spielweise des Computers wird viele überraschen, die den Vorgänger kennen. Direktabnahmen (One-Timers), die auf dem Megadrive fast sichere Tore sind, werden von Nintendo-Goalies größtenteils abgewehrt. Die Grafik ist sehr detailliert, jeder Spieler wird mit einem Portrait vorgestellt. Die Soundeffekte und die Musik sind ausgezeichnet, speziell die typische Orgelmusik hört sich jetzt auch tatsächlich wie eine Orgel an. Die Animation ist nicht ganz so flüssig wie auf dem Megadrive, dafür spielt es sich etwas schneller. Das größte Manko ist das Fehlen einer Batterie. Es nervt wahnsinnig, wenn man sich nach jedem Spiel ein 16-stelliges Paßwort aufschreiben muß. Außerdem werden natürlich auch keinerlei Rekorde gespeichert. Die Megadrive-Version sichert Eure höchsten Siege, die meisten Tore eines jeden Spielers und vieles mehr. Der Wunsch, die eigenen Bestleistungen zu verbessern, motiviert unheimlich. Dieser Anreiz fehlt leider völlig auf dem Super NES. *rz*

SUPER NINTENDO



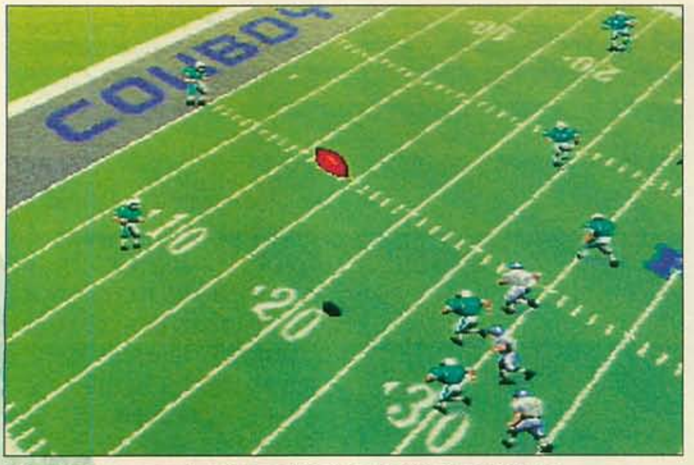
System: Super Nintendo
Spieletyp: Eishockeysimulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 57%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß 92%

Redaktionswertung



Die Zeitlupe zoomt und scrollt in jede beliebige Richtung



Per Druck auf die Pausen-Taste erscheinen neben verschiedenen Auswahlpunkten auch einige niedliche Cheerleader


John Madden nutzt jede Chance zum Geld scheffeln



Sogar der Münzwurf wurde integriert


Verletzte werden mit einem Elektro-Wagen abtransportiert



Ein geglückter Fieldgoal-Versuch aus 23 Yard

Superbowl-Time

Madden NFL '94

VIDEO GAMES CLASSIC

John Madden, ehemaliger NFL-Spieler, Trainer und momentan Kommentator gehört mit den Electronic Arts Software-Lizenzen in den letzten Jahren wahrscheinlich zu den bestbezahlten Namensgebern überhaupt. Die 94er Version der Madden-Serie bietet als interessantestes Feature den Fünf-Spieler-Modus. Mit einem Multitap können bis zu fünf Football-Freaks zusammen oder auf gegnerische Mannschaften verteilt teilnehmen. Im Auswahlmenü dürft Ihr den Spielmodus, Eure Mannschaft, Spieldauer, Wetter und Stadion (Freiluft oder Dome) bestimmen. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen, oder wie schon bei den Vorgängern erst in die Playoffs einsteigen. Neben allen 28 NFL-Teams stehen auch 38 ehemalige Super-Bowl-Teilnehmer und 12 Allstar-Teams zur Verfügung. Nach der Team-Wahl vergleicht ein Scouting-Report die beiden Mannschaften. Schließlich verdeutlicht John Madden als Reporter im Stadion persönlich noch mal die Stärken und Schwächen jedes Teams. An der Steuerung und der Tastenbelegung hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Vor oder während des Spiels lassen sich drei "Audibles" festlegen (bei einem Audible ändert der Quarterback kurz vor dem Snap noch mal die Aufstellung und damit den geplanten Spielzug). Während eines offensiven Spielzugs kontrolliert Ihr den ballführenden Spieler. Bei einem Paßspiel erscheinen nach dem Snap drei Fenster in der oberen Bildschirmhälfte, die Eure Paßempfänger zeigen. Diese werden per Knopfdruck angespielt. Nachdem der Quarterback geworfen hat, übernehmt Ihr sofort die Kontrolle des potentiellen Paßfängers. Bei Laufspielen steuert Ihr nach dem Snap den Läufer, der sich drehen, springen und sich nach vorne werfen kann. In der Slow-Motion dürft Ihr den letzten Spielzug noch mal aus verschiedenen Winkeln betrachten (mit den Links-Rechts-Tasten läßt sich die Perspektive beliebig verändern!).


super

Die Programmierer von Electronic Arts zeigen inzwischen auch auf dem Super NES, was möglich ist. *Madden NFL'94* ist ein Muster-Beispiel dafür. Die Aufmachung dieses Spiels ist grandios. Im Pausenmodus tanzen Cheerleader vergnügt auf dem Bildschirm. Bei einem plötzlichen Ballverlust dreht sich das Spielfeld um 180 Grad (der Effekt ist phantastisch). Die Zeitlupe zoomt und dreht in exzellenter 3-D-Grafik. Das Spielfeld scrollt fließend, und die Animation der Spieler ist erstklassig. Leider wurde auch diesmal wieder auf eine Batterie verzichtet, so daß der Paßwort-K(r)ampf weitergeht. Ansonsten ist die Super-NES-Version von *Madden NFL'94* mit Abstand die beste Footballsimulation, die Ihr für Euer Geld kriegt. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Footballsimulation

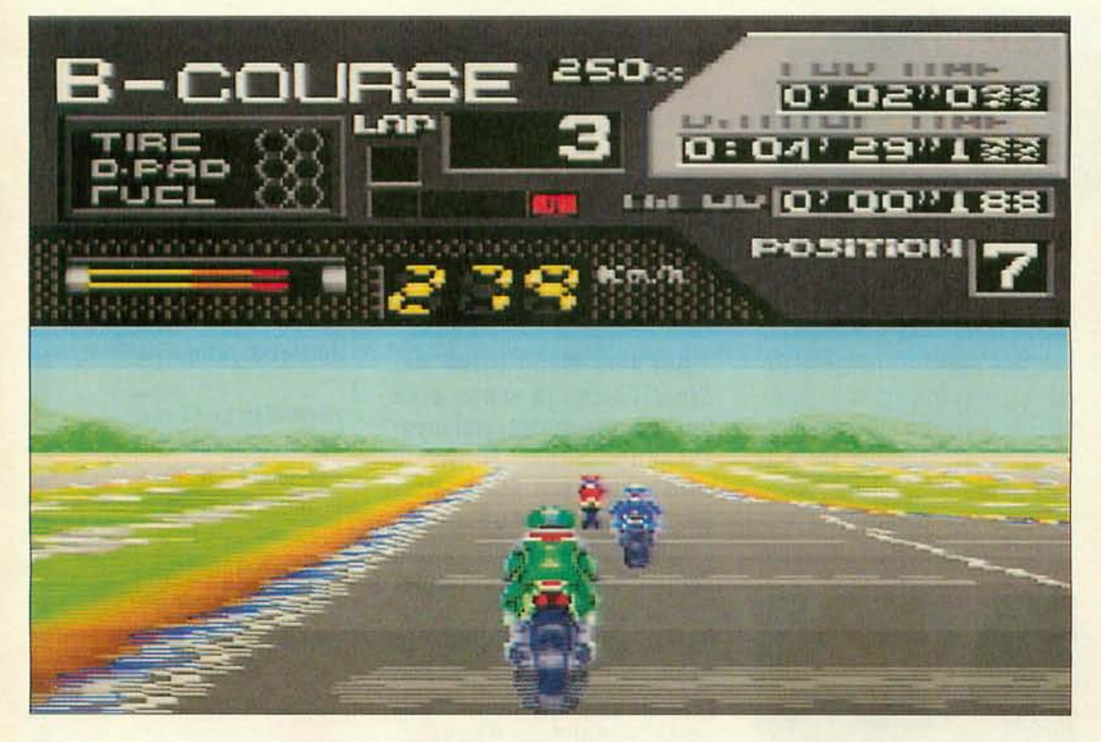
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 84%
Musik: 59%
Soundeffekt: 82%

Spielspaß 90%

Redaktionswertung



Mit seiner sensiblen Steuerung spricht Suzuka 8 Hours eher die Könner an

Hang On '94

Suzuka 8 Hours

Autorennspiele gibt's ja wie Sand am Meer, Motorradrennen sind da vergleichsweise selten. Mit einem solchen wagt sich in diesen Tagen Namco auf den Markt. *Suzuka 8 Hours* ist ein klassisches 3-D-Rennspiel, die Strecken werden komplett vom 3-D-Chip berechnet. Bevor Ihr Euch jedoch auf die Strecke werft, nehmt Ihr die nötigen Einstellungen vor: Art des Rennens, Hubraumklasse, Motortyp und die Farbe Eures Bikes. Anders als bei "normalen" Rennspielen fahrt Ihr keine vorgegebene Rundenzahl, sondern einen gesetzten Zeitrahmen. Ein "Sechs-Minuten-Rennen" dauert eben sechs Minuten plus die letzte angefangene Runde. Die Zeiten reichen hier von drei bis zu 96 Minuten, besonders Ausdauernde dürfen sogar "real time" fahren (voreingestellt ist der Zeitraffer-Modus). Fahrt Ihr Einzelrennen, stehen Euch fünf Kurse zur Auswahl, im "Tour"-Modus reitet Ihr die Strecken nacheinander ab. Der letzte der fünf ist dabei der einzig authentische, eben Suzuka. Neben der normalen Lenkung habt Ihr für engere Kurven die Möglichkeit, Euch mit den Links-Rechts-Tasten (ähnlich wie bei *F-Zero*) noch stärker in die Kurve zu legen. Allerdings leiden bei dieser Technik die Reifen. Speziell in längeren Rennen werdet Ihr sicher den einen oder anderen Pit-Stop einlegen müssen. Sämtliche Trainings- oder Bestzeiten werden zusammen mit Eurem Namen per Batterie festgehalten. Wie bei *Super Mario Kart* ist also eine spannende Rekordjagd möglich. Soundtechnisch gibt sich *Suzuka 8 Hours* genregemäß von der hektischen Seite. Speedige Themen dudeln neben Eurer Maschine einher.







Bilderbuchstürze, Nachtfahrten und Tunnels bringen Realismus, Euren Bock bastelt Ihr vor dem Rennen selbst zusammen

geht so

Im großen und ganzen ist *Suzuka 8 Hour* ein gelungener Versuch. Die Grafik ist flott (auch wenn sie die 300 Stundenkilometer nicht vermitteln kann), die Einstellmöglichkeiten sinnvoll ausgeklügelt, und die eingebaute Batterie hält die Motivation lange oben. Was nicht so toll gelungen ist, ist die Steuerung. Mal abgesehen von der Schwierigkeit, mit dem Joypad eine Gewichtsverlagerung zu simulieren, reagiert die Lenkung schlicht zu sensibel. Die typische Motorradkurventechnik wirft in *Suzuka 8 Hours* auch einige Probleme auf. Die Ideallinie zu erwischen, ist hier ausgesprochen wichtig. Im Gegensatz zur Realität schaut Ihr allerdings dabei immer geradeaus. Gerade in engen Kurven ist es fast unmöglich, die richtige Linie zu erwischen, da Ihr den Kurvenverlauf nicht weit genug überblicken könnt. Die einzige Rettung bleibt Auswendiglernen – nur wer die Kurse komplett im Kopf hat, darf sich Chancen auf einen Sieg ausrechnen. Unterm Strich bleibt ein ordentlich spielbares, wenn auch schweres Motorradrennen, das zwar von der Steuerung nicht an *GP One* herankommt, aber deutlich länger motiviert. *ib*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 62%
Musik: 38%
Soundeffekt: 44%

Spielspaß 67%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

Gummiklauen
Steel Talons

Die Super-Nintendo-Umsetzung des Kultautomaten kommt von Left Field. Der actionreiche Hubschrauber-Simulator enthält diverse Missionen, die jedoch meist aus "Destroy all targets!" bestehen. Gemütliches Anschleichen fällt hier jedoch flach, denn für jeden Level habt Ihr ein Zeitlimit. Für die Aussicht auf das Kampfgebiet stehen die Blickposition kurz hinter dem Chopper und der Pilotensitz mit Sicht aus dem Cockpit zur Verfügung. Eure Bewaffnung besteht aus einem MG und acht Raketen pro Level. Genaues Zielen erübrigt sich. Solange Euer Zielradar nicht auf einen Feind aufgeschaltet hat, könnt Ihr diesem nichts anhaben. Zappelt der Bösewicht im Fadenkreuz, trefft Ihr ihn automatisch. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt ein Kumpel die Rolle des Bordschützen, während Ihr Euch auf die Navigation konzentriert.



So nicht, meine Herren! Steel Talons spielt noch mieser, als auf dem Mega Drive. Finger weg von dieser Ruckelorgie!



Auf dem Mega Drive war *Steel Talons* ja schon eine Ruckelorgie sondergleichen, auf dem Super Nintendo wird's gar noch schlimmer. Gerade beim Manövrieren durch die engen Canyons (mit Zeitlimit) wird der Helicopter fast unsteuerbar. Das Scrolling verkommt bei größeren Polygonen in der Landschaft schnell zu schlichten "Blättern". Besondere Abwechslung bietet *Steel Talons* auch nicht. Entweder holzt Ihr alle Ziele eines Levels ab oder Ihr rattert durch einen Canyon. Die Soundeffekte dürfen in Anbetracht der Super-Nintendo-Fähigkeiten getrost als Frechheit betrachtet werden. Eine Feindexplosion klingt hier eher nach einer Blechtrommel. Wer in flotter 3-D-Polygongrafik um sich ballern möchte, sollte lieber zu *Starwing* greifen. *jb*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action

Hersteller: Left Field
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 – 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 42%
Musik: 18%
Soundeffekt: 20%

Spielspaß 38%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Verzauberte Welten
Wizard of Oz

Es ist mal wieder Märchenstunde: Ähnlich, wie bei "Alice im Wunderland" ist der Held ein kleines Mädchen. Dorothy, so ihr Name, fällt nach einem Tornado-Unglück in eine Art Koma und findet sich in einer Märchentraumwelt wieder. Das Zauberland wird von einer bösen Hexe terrorisiert. Als einziger kann nur noch der Zauberer von Oz helfen, den die holde Maid finden muß. Auf ihrem Weg begegnet sie drei verzauberten Gesellen in Gestalt eines Löwen, einer Vogelscheuche und eines Blechmannes. Ihr übernehmt dabei die Rolle eines Charakters, den Ihr per Knopfdruck wechseln könnt. Vom Genre her ist *Wizard of Oz* ein kunterbuntes Jump'n'Run, garniert mit ein paar kniffligen Puzzles. Für gelöste Rätsel bekommt Ihr einen "Ticket"-Abschnitt überreicht. Sechs davon müssen gefunden werden, ansonsten findet das Spiel kein Ende. In jedem Level sind viele Extras versteckt, die der jeweiligen Spielfigur zu besonderen Fähigkeiten verhelfen.





Bei einigen Puzzles fängt schon mal der Kopf zum Rauchen an. Kleiner Tip: Es werden nicht alle Buchstaben benötigt.



Mit diesem Modul hat sich die japanische Softwarefirma Seta bestimmt nicht mit Ruhm bekleckert. Die Entwickler versuchten zwar den Motivationsgrad durch knifflige Puzzles und Extras etwas aufzuwerten, auf Dauer gesehen verliert man schnell die Lust daran. Viel Abwechslung bietet das trostlose Herumhüpfen leider nicht. Ewig den selben fallenden Zitronen auszuweichen, langweilt spätestens nach zwanzig Minuten. Die nervige Musik läßt sich Gott sei Dank per Menü abschalten. Insgesamt kann ich das Spiel nur den absoluten Fans des Filmes oder Freunden des Musikals empfehlen, alle anderen sollten tunlichst die Finger davon lassen. *mn*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Seta U.S.A
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 58%
Musik: 50%
Soundeffekt: 48%

Spielspaß 60%

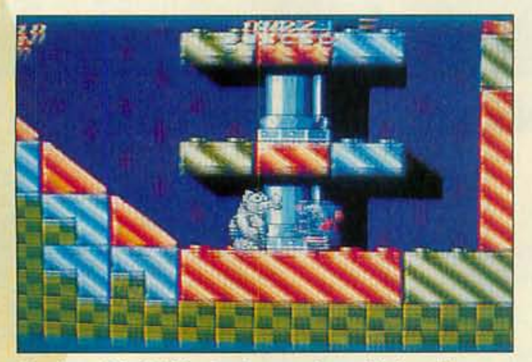
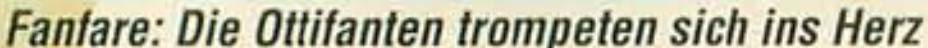
Redaktionswertung

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

Ottos ostfriesisches Rüsseltier

The Ottifants



Fanfare: Die Ottifanten trompeten sich ins Herz


Die schwergewichtige Fensterputzer-Crew am Werk

System: Master System
Spieletyp: Jump'n'Run mit Denkeinlagen
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: drei Schwierigkeitsstufen, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 90 Mark

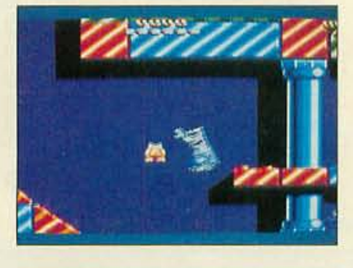
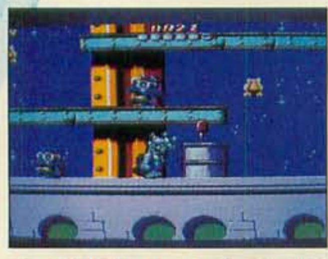
Grafik: 72%
Musik: 70%
Soundeffekt: 62%
Spielspaß 70%

Redaktionswertung

Ostfriesen-Exportschlager Otto Waalkes dümpelt mit seinen selbstproduzierten Filmen und Sketchen zunehmend in seichten Gewässern. Mit Bleistift und Radiergummi betreibt der "Doofie der Nation" in Sachen Blödelei neuerdings ein überaus erfolgreiches Double-TV-Comeback – im Privatkanal und auf Videokonsolen. Dabei verunsichert der Blondschopf die bundesdeutschen Mattscheiben nicht höchstpersönlich, vielmehr besetzte Otto die Hauptrollen durchwegs mit Akteuren, die auch ein dickes Fell aufweisen, nämlich den Ottifanten. Dabei schüttelt der Komiker eine ganze Armee neuer Kreaturen – nämlich die Familie Bommel aus der Gattung der Saug- und Rüsseltiere – aus dem Filzstift. Nach den *Ottifanten* fürs Mega Drive portierte die "Ottifant Productions" die Dickhäuter jetzt auch noch auf das Game Gear und das Master System. Obwohl Struktur und Story beibehalten wurden, zeigen sich die meisten Levels in einem völlig neuen Gesicht. Der kleine Rüsselfilius Bruno Bommel hängt in seinen jungen Jahren bevorzugt Tagträumereien nach. Und weil die kleinen grauen Zellen des großen grauen Dickhäuters Fantasie und Wirklichkeit miteinander vermengen, wägt der kleine Bommel seinen Pappi in der Gewalt von gräßlichen Außerirdischen – im Stile des Alien-Monsters, nur halt viel, viel gruseliger. Daß Pappi derweilen nichtsahnend im Büro Überstunden macht, tut Brunos Panikanfall keinen Abbruch. Und da Angst Berge versetzt, nimmt es kaum Wunder, daß die Sinne des Sprößlings Monster, Roboter und ähnliche Horror-Gestalten vorgaukeln. Da wird das Kinderzimmer zum Horror-Kabinett, der Keller zur Geisterbahn und der heimische Garten zum undurchdringlichen Dschungel. Von der gefährlichen Baustelle vorm Haus und Pappis High-Tech-Büro gar nicht zu reden. Gut nur, daß Bruno bald zum Superfanten mutiert und so überlegen über den Dingen schwebt.



Eins ist mal sicher: Ottos zum Schreien komische Elefantenschar hat das Zeug zu einem Evergreen und wird mit Sicherheit seinen Schöpfer überdauern. Mit den saukomischen Animationen erobert das urige Rüsselvieh spielend die Herzen von jung und alt. Bereits in der Ruhephase bringt Bruno mit seinem voluminös schwingenden Hinterteil Stimmung in die Kiste. Besonders die humorvollen Musik- und Effekteinlagen passen – auf beiden Systemen – hervorragend ins Bild. Jede Menge geheimer Räume gibt's zu entdecken und die Hopserei wird mit zahlreichen Rätseln und Denksportaufgaben aufgelockert. Lediglich bei der Steuerung meinen es die Programmierer zu gut: Der Ottifant rast beim kleinsten Tastendruck wie von der Tarantel gestochen los – ist's auf der Plattform eng, seid Ihr auch schon runtergepurzelt. Die Bordbewaffnung – einmal Rüsselrohr mit Gummibärchenpatronen – ist gewöhnungsbedürftig und läßt an Präzision zu wünschen übrig. Dennoch ist die Steuerung insgesamt gesehen sehr viel besser gelungen als bei der Mega-Drive-Variante. Der Spielspaß ist damit deutlich höher! *mn*

Zum Schießen komisch: niedliche Elefanten-Clones mit witziger Soundlntermalung, vielen Geheimräumen, Rätseln und Puzzles

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run mit Denkeinlagen
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: drei Schwierigkeitsstufen, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 72%
Musik: 70%
Soundeffekt: 62%
Spielspaß 70%

Redaktionswertung

The Flash


Flash sammelt Blitzextras

Das Probe-Team, deren derzeit populärstes Programmier-Produkt *Alien 3* auf dem Super Nintendo Furore macht, hat wieder einmal ganze Arbeit geleistet. Unser rot bewamster Marvel-Comic-Held macht seinem Namen alle Ehre: In atemberaubendem Tempo vermag er über Euren Bildschirm zu sausen, Spin-Attacken auszuteilen und über Federrampen raketengleich in die Lüfte aufzusteigen. Die einzelnen Level sind sehr schön animiert und abwechslungsreich gestaltet. Steuerung, Spielinhalt und Grafik überzeugen gleichermaßen. Nach längerer Durststrecke endlich mal wieder ein Master-System-Modul, das man uneingeschränkt empfehlen kann. *fh*

System: Master System
Spieletyp: Action/Jump'n'Run
Hersteller: Probe/Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, High-Score-Liste
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 72%
Musik: 59%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß 75%

Redaktionswertung

Spider-Man


Immer an der Wand lang

Die mit der Game-Gear-Version (Test in VG 6/93) absolut identische Variante des Spinnenmann-Spektakels hinterläßt einen schalen Nachgeschmack. Verspricht der Kampf gegen so illustre Gegner wie Electro, Sandman, Mysterio, Vulture und Hobgoblin noch eine abwechslungsreiche Unterhaltung, so wird Euch die unpräzise Steuerung schnell auf den Senkel gehen. Spideys Aktionen wie Boxen, Treten, Klettern, am Faden schwingen und Netzflüssigkeit verschießen gehen alle recht schwammig vonstatten. Sehr abwechslungsreiche Level können Euch nur bedingt trösten. Die einzigen, die am neuen Spider-Man nicht vorbeikommen, sind echte Marvel-Freaks. *fh*

System: Game Gear
Spieletyp: Action/Jump'n'Run
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 58%
Musik: 52%
Soundeffekt: 55%

Spielspaß 59%

Redaktionswertung

MS GG

Beep Beep
Desert Speedtrap

Eigentlich kann einem Wile E. Coyote richtig leid tun. Seit zig Jahren schon ist er auf der Jagd nach dem schnellen Roadrunner, und jedesmal kriegt er nur eins auf die Schnauze. Diesmal steuert Ihr den flinken Vogel auf der Suche nach Futter, während Wile Euch verfolgt. Das Spiel beginnt auf der Landstraße. Ihr habt vier Energieringe zur Verfügung. Jede Berührung mit irgendwelchem Wüstengetier kostet einen Ring, und wenn alle aufgebraucht sind, verliert Ihr ein Leben. Innerhalb eines sehr knappen Zeitlimits müßt Ihr das Ziel jedes Spielabschnitts erreichen. Um die Uhr zu verlangsamen, nehmt Ihr verstreute Sterne auf. An einigen Stellen findet Ihr einen Futtertopf, der Euren Energievorrat auffrischt. Als weitere Extras gibt's z.B. noch einen Nachbrenner, einen Schutzschild und ein Katapult. Wenn Ihr Euch unter einen Teleporter stellt, werdet Ihr in eine verborgene Kammer voller Sterne gebeamt. Um Euch gegen die zahlreichen Viecher zu wehren, die Euch an die Federn wollen, springt Ihr ihnen einfach auf den Kopf.



Kennen wir schon von 16-Bit: Hoher Schwierigkeitsgrad durch undurchsichtigen Level-Aufbau.



Schon seit ewigen Zeiten bin ich ein absoluter Roadrunner-Fan. Die Cartoons sind einfach genial. Leider fehlt dem Spiel größtenteils der typische Humor. Die Steuerung des schnellen Vogels ist teilweise sehr schwierig und die Zeitlimits extrem hart. Grafisch gibt's jedoch nichts an diesem Modul auszusetzen. Die beiden Hauptcharaktere sind erstklassig animiert. Der Sound beschränkt sich auf das Nötigste. Aus der phantastischen Vorlage hätte man sicherlich mehr machen können, Fans der Zeichentrick-Serie sollten trotzdem einen Blick auf dieses Modul werfen. *rz*

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 62%
Musik: 55%
Soundeffekt: 52%

Spielspaß 60%

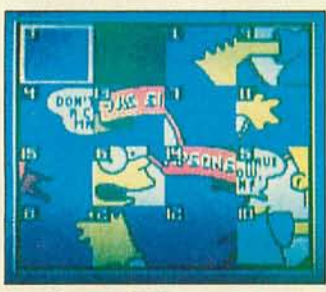
Redaktionswertung

GAME GEAR

GAME GEAR

The Simpsons
Bart vs. the World

Ein Gewinnertyp ist Bart Simpson ja bekanntlich nicht gerade. Und bei einer Kunstausschreibung dürfte der Gelbling kaum mehr als einen Blumentopf gewinnen. Doch weit gefehlt! Mit dem ersten Preis in der Tasche – neben Ruhm und Ehre darf der Sieger samt Familienanhang an der weltweiten "Krusty, the Clown Schatzsuche" beteiligen – zieht Bart von dannen. Selbst Kunstbanausen ahnen, daß es dabei kaum mit rechten Dingen zugehen konnte. Tatsächlich verfolgt der Betreiber des Atomkraftwerks Burns üble Ziele. Millionen Dollarscheine kosten ihn die Simpsons, seit er den Fehler beging, Homer Simpson einen Job zu geben. Jetzt will Burns sich Homer und dessen Brut vom Halse schaffen. Der Wettbewerb samt Schatzsuche ist ein gerissener Mordplan. Die Simpsons werden auf ihrer Weltreise per Satellit von Krusty begleitet, der die Erfolge bei der Schatzsuche verzeichnet.



Links: Feuerwerk auf dem chinesischen Piratenschiff
Rechts: Bilder-Puzzle zum Entspannen



Die besten Simpsons, die es jemals gab! Geboten wird eine tolle Grafik, reichlich Action und ein angenehmer Sound. Die abwechslungsreiche Kulturreise um den Globus ist vielseitig und besteht aus mehreren Aufgaben.

Da gilt es in einem verdeckten Kartenspiel Pärchen ausfindig zu machen, vertrackte Puzzles zu lösen und im Jump'n'Run Extras und Geheimgänge zu entdecken. Wer auch die abschließende Skateboardjagd übersteht, steigt auf ins nächste Level. Die Simpsons verpacken die Kulturreise leicht verdaulich, verfeinert mit einem randvollen Magazin Spielspaß. Reisen bildet – selbst die Simpsons. *mn*

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run mit Puzzles
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue, Select
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 64%
Musik: 65%
Soundeffekt: 55%

Spielspaß 64%

Redaktionswertung

GAME GEAR

Hosentaschen-Gallier
Asterix Secret Missions

Asterix und Obelix sind von Miraculix beauftragt worden, aus entlegenen Ländern sieben seltene Kräuter für einen speziellen Zaubertrank zu sammeln. Die tapferen Gallier wurden nämlich von einer Grippe-Epidemie heimgesucht, die das Dorf angesichts einer bevorstehenden Römer-Invasion empfindlich zu schwächen droht. Ihr übernehmt die Rolle einer der beiden Raufbolde, um die Kräuter zusammenzusuchen und Bonus-Gegenstände sammelnd den Römern den Garaus zu machen. Steinsymbole verhelfen Obelix dazu, seine Feinde mit Hinkelstein-Attacken zu vermöbeln, Herzen erweitern Eure Energie-Anzeige, Braten und Trinkhörner spenden Euch neue Kräfte. Nach jedem Level könnt Ihr erneut zwischen den beiden Helden wählen. Diese Wahl ist nicht nur reine Geschmackssache, da die Charaktere unterschiedlich aufgebaute Level durchlaufen müssen.





Derb oder filigran: Wahlweise schlagt Ihr mit Asterix oder Obelix den aufdringlichen Römern die Zähne aus.



Schon die Tatsache, daß der spielerische Inhalt dieses Moduls mit keinem der bisher erschienenen Asterix-Spiele identisch ist, macht die Anschaffung lohnend. Auch dieses Spiel hält den relativ hohen Standard der übrigen Gallier-Module. Immer wieder macht es Spaß, Römer in allen möglichen Varianten vom Bildschirm zu pusten und dabei die gut durchkonstruierten Level zu genießen. Gut dosiert eingestreute Rätsel sorgendafür, daß nicht nur die Faust, sondern auch Euer Grips in Anspruch genommen werden muß. *fh*

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Highscore-Liste
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 5
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 75%
Musik: 56%
Soundeffekt: 52%

Spielspaß 71%

Redaktionswertung

Micro Machines



Irre: Zwei Spieler – ein Handheld

Kaum ist ein Spiel erfolgreich, folgt eine Umsetzung nach der anderen. Doch haben sich die Codemasters ein Schmankerl einfallen lassen. Wer zu zweit fahren will, muß nicht zwingend ein zweites Game Gear und ein zweites Modul besitzen. Beide Spieler fahren auf demselben Handheld, der eine lenkt mit dem Steuerkreuz, der andere mit den Buttons. So toll das Prinzip und die Spielbarkeit von *Micro Machines* auch ist, mit dem ausgefallenen Duo-Mode ist das Chaos vorprogrammiert. Speziell Einsteiger steuern oft mit, indem sie das Joypad oder Handheld mitbewegen. Wer sich mit einem Kumpel einigen kann, wird die *Micro Machines*, wie wir auch, super finden. *jb*

System: Game Gear
Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 80 Mark

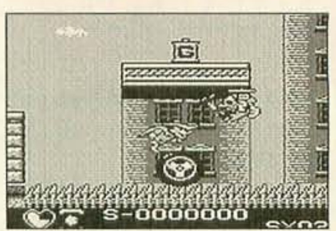
Grafik: 42%
Musik: 60%
Soundeffekt: 41%

Spielspaß 78%

Redaktionswertung

GG

Darkwing Duck



Darkwing spannt den Kittel auf

Die Verbrecherorganisation F.O.W.L. terrorisiert Eure geliebte Stadt St. Erpelsburg. Nur *Darkwing Duck* kann Quackerjack, Wolfduck und die anderen Ganoven bekämpfen. Dr. Julius Ganter beamt Euch mit dem Donnerquack dorthin. Mit Eurer Gaspistole macht Ihr alle Gegner unschädlich. An Fenstersimsen und Haken hängend überquert Ihr gefährliche Löcher. Am Ende jedes Levels wartet ein Obermotz auf Euch. Capcom versteht sich offensichtlich nicht nur auf Beat'em Ups. *Darkwing Duck* ist eines der witzigsten Jump'n'Runs für den Game Boy. Die Grafik ist ansprechend, der Schwierigkeitsgrad sehr hoch. Einige Stellen sind wirklich unfair. Insgesamt empfehlenswert. *rz*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Capcom
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Levlanwahl
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 69%
Musik: 56%
Soundeffekt: 64%

Spielspaß 73%

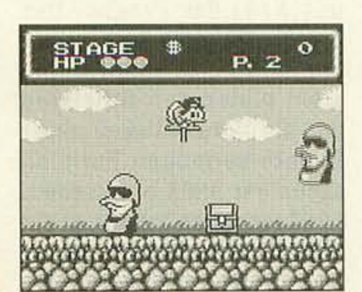
Redaktionswertung

GB

Stockschwere Not

Duck Tales 2

Tick, Trick und Track haben mal wieder ein Teil einer alten Schatzkarte gefunden und nutzen die ständig präsente Geldgier ihres Onkels Dagobert aus, um eine ausgedehnte Weltreise zu unternehmen. Doch fungieren die drei Kleinen an den Schauplätzen nur als bescheidene Tiplieferanten, bestehen muß der alte Geizgram die Abenteuer ganz alleine. Der Bösewichter kann sich der "Sparkönig" mit Stock-Attacken erwehren: Der altbewährte Pogo-Sprung oder der Golf-Schwung tun hierbei gute Dienste. Daniel Düsentrieb hält zusätzlich ein paar versteckte Power-Ups bereit, um den Stock zur Super-Keule aufzurüsten. Verschiedene Extras frischen Energie auf, erhöhen Euer Konto oder erleichtern die Suche nach dem Schatz. Mit dem erhamsterten Geld kann man am Levelende in einem Shop Energie-Extras und Continues erkaufen. Schließlich solltet Ihr alle Teile der Schatzkarte an verschiedenen exotischen Orten auffinden, um Kater Karlo zuvorzukommen und den Schatz Eures Ur-Onkels McDuck selbst zu heben.



Links: Onkel Dagobert gibt der Krabbe eins auf die Scheren.
Rechts: Unnachgiebige Dickköpfe hüten die Schatzkiste.



gut

An einem Erfolgsrezept sollte man zwar nichts ändern, doch ein paar wesentliche Neuerungen hätten dem Programm nicht geschadet. Mit materialistischer Frechheit schickt Capcom den Game-Boy-Hit fast unverändert in die zweite Runde: Gähn! An der Spielqualität gibt's zwar nix zu rütteln, doch nur wahre Duck-Freaks brauchen die aufgewärmte Abenteurer-Suppe im Regal, wenn sie den ersten Teil auch schon besitzen. Neueinsteigern in die Duck'sche Game-Boy-Welt sei das kleine Goldstück wärmstens ans Herz gelegt. *fh*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 72%
Musik: 65%
Soundeffekt: 53%

Spielspaß 74%

Redaktionswertung

GAME BOY

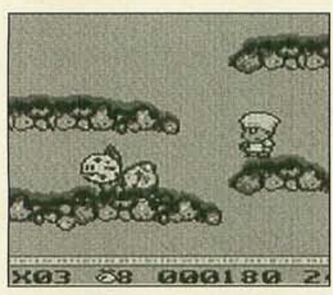
GAME BOY

Jumpin' Küchenchef

Out to Lunch

"Wo das Essen bleibt?" Antwort: "*Out to Lunch*", was sagen will, sämtliche Lebensmittel aus Kühlschrank und Gefriertruhe haben sich aus dem Staub gemacht. Eins müßt Ihr nämlich wissen: Immer wenn der "Schwarze Mann" kommt, erwacht Kopfsalat, Kartoffel, Zwiebel und selbst der Schmelzkäse aus einem Dornröschenschlaf. Was bei der Flucht aus der Küche bleibt, ist lediglich eine verräterische Schleimspur. Na dann, Prost!

Als Chefkoch hat man bei einem derart aufgeräumten und gut sortierten Lager kein leichtes Spiel. Bevor Ihr also den Gästen Schweinebraten mit Knödel servieren könnt, geht Ihr erstmal mit Schmetterlingsnetz auf die Jagd nach dem abtrünnigen Gemüse. Ein ideales Fitnessprogramm für die Küche. Doch aufgepaßt: Habt Ihr sämtliche Lebensmittel wieder eingefangen und sicherheitshalber im Käfig eingesperrt, ist das Festessen noch lange nicht gerettet. Der Befreier aller unterdrückten Obst- und Gemüsesorten wartet schon...



Wenn sich die Pizza samt Beilagen aus dem Staub macht, hilft dem Küchenchef nur noch der "Todessprung auf die Tomate"...



Immer skurriler werden die Stars der Videoszene, aber mit dem rasenden Pizzabelag haben sich die Jungs von Mindscape die "Goldene Wermutflasche" für die Schnapsidee des Jahres verdient. Wenn der Verfolgerkoch dann noch blitzschnell unter dem Lodenmantel ein Fischernetz hervorzaubert, liegt selbst der nüchternste Küchenchef vor Lachkrämpfen geschüttelt am Boden. Freilich tut man gut daran, der flüchtenden Tomate ein paar Mal kräftig auf die Rübe zu springen – sonst ist das Obst weg, bevor Mamis Liebster sein Fangnetz rauskramt. Ein Spiel, das Appetit macht – auf eine Pizza... *mn*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundwahl, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 58%
Musik: 43%
Soundeffekt: 23%

Spielspaß 45%

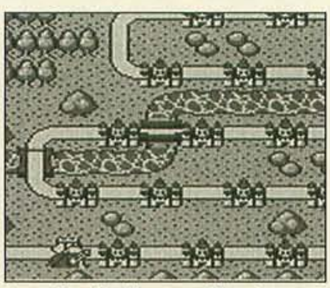
Redaktionswertung

GAME BOY

Matt-Schach

Castle Quest

Schach auf einer Maschine galt in den 70er Jahren noch als Sensation. Mittlerweile ist die Euphorie gewichen, die Unterschiede zwischen einem künstlich denkenden Computer gegenüber menschlicher Kreativität deutlich. In *Castle Quest* wird Schach neu erfunden, mit Adventure-Anteilen aufpoliert und mit Elementen aus dem Glücksspiel-Metier verbunden. Schlägt ein Bauer einen Läufer, heißt das in *Castle Quest* noch lange nicht, daß diese Figur die Schlacht auch gewinnt. Da werden zum einen Energie-, Magie und Gesundheitspunkte der betroffenen Spielfiguren bewertet, zum anderen werden die Punkte an Hand eines Würfelergebnisses gewichtet. Darüber hinaus hat der Gegner auch eine Fluchtoption, kann dem Kampf also auch gänzlich aus dem Weg gehen. Insgesamt gilt es 24 Königreiche zu gewinnen. Denn laut Tarot wird sich der schreckliche Sturm erst legen, wenn der König der Magie – ja genau, das seid Ihr! – den bösen Gandi samt seinen 24 königlichen Spießgesellen verjagt hat. Schach dem König!



Leider etwas schlecht zu erkennen: Jeweils 10 Figuren kämpfen auf einem Minischachbrett um 24 Burgen und Schlösser



Eingefleischten Schachfans erfaßt bei der bunten Spielmischung das Grauen. Das Brett mißt statt 8x8 Felder nur 5x6, die Bauernreihe steht hinten den Offizieren und die Notwendigkeit neuer Regeln vermögen Puristen schon gar nicht einzusehen. Für Adventures-Freaks ist ein Schachfeld demgegenüber eine etwas eintönige Bühne. Der Strategieanteil, der üblicherweise den Reiz der Brettspiele begründet, wird durch die eingestreuten Würfelspiele reichlich verwässert. Auf dem winzigen Brett sorgen die vielen Figuren für eine wimmelndes Chaos. Pech: Freunde beider Genres wurden tüchtig verprellt. *mn*

System: Game Boy
Spieletyp: Strategie mit Adventure-Anteilen
Hersteller: Hudson
Testversion von: Hudson
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Select- und Playmodus, Editor
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 45%
Musik: 34%
Soundeffekt: 12%

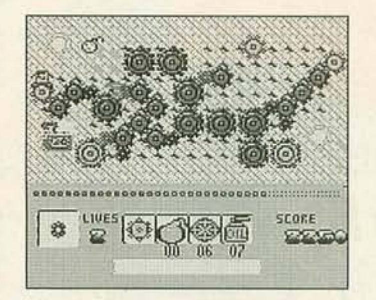
Spielspaß 35%

Redaktionswertung

Glücksräder

Gear Works

Auf einem vorgegebenen Spielfeld befindet sich ein Motor und ein Zielzahnrad. Euer Job ist's nun, mit weiteren Rädern, die in zufälligen Größen daherkommen, eine Verbindung herzustellen. Für jedes Zahnrad, das sich bei geschaffener Verbindung mitdreht, gibt's Punkte. Um die Sache etwas spannender zu machen, haben sich die Entwickler einige Gemeinheiten einfallen lassen: Kleine Männchen ("Poffins") hopsen übers Spielfeld und beschädigen Eure Zahnräder. Außerdem erhitzt sich der Motor je nach Laufdauer und angetriebenen Rädchen. Für die Leichtgängigkeit der Mechanik setzt Ihr Getriebeöl ein, die Poffins werden per Fadenkreuz erledigt oder Ihr zerquetscht sie einfach unter neugesetzten Zahnrädern.



Verbindet Motor und Ziel mit Zahnrädern! Die auftauchenden Poffins ballert Ihr vom Schirm, bevor sie Euer Räderwerk angreifen.



geht so

Die Idee ist ja ganz nett, irgendwie werde ich jedoch den Eindruck nicht los, daß die Poffins erst nachträglich ins Spiel kamen, weil eine frühere Version schlicht zu einfach war. Habt Ihr die ersten paar Levels hinter Euch gebracht, verliert sich das Spielgeschehen schnell in planloser Hektik. Rädersetzten, Schießen, Ölen, Sprengen – und das in jeder beliebigen Reihenfolge und mit immer fieseren Spielfeldern. Das Spiel habt Ihr zwar schnell begriffen, richtige Tricks oder motivierende Kniffe sind jedoch rar. Für ein gutes Knobelspiel ist *Gear Works* etwas zu wirr. Durch das völlige Fehlen einer Reaktionsanforderung stellt sich auch ein *Tetris*-ähnlicher Suchtfaktor nicht ein. Was bleibt, ist eine ordentlich umgesetzte Spielidee ohne echte Klasse. Trockengelaufene Knobelfreunde und Uhrmacherlehrlinge sollten vor dem Kauf probespielen und sich die Investition überlegen. *jb*

System: Game Boy
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Sony
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 33%
Musik: 25%
Soundeffekt: 22%

Spielspaß 64%

GAME BOY

Redaktionswertung

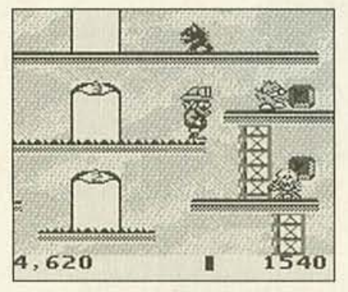
INSERENTENVERZEICHNIS


ALLES SUPER!
100 pralle Seiten
Super Nintendo
Insiderwissen
DM 9,80
Sonderheft 3
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
RUND UMS SUPER NINTENDO
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER
Holt Euch das neue
Video-Games-Sonderheft:
Rund ums Super Nintendo:
• Hardware im Überblick
• das wichtigste Zubehör
• die besten Spiele
Ab 19.01. überall
im Handel !

Minensprenger

Miner 2049er

Bounty Bob gehörte schon auf dem guten alten C64 zu den klassischen Jump'n' Run-Figuren. In verschiedenen Spielen kämpfte er sich durch unzählige Minen auf der Suche nach *Gold und* Ehre. In seinem Game Boy-Debüt befindet er sich auf der Suche nach seinem Freund Yukon Yohan, der irgendwo in einer Uranmine verschollen ist. Ihr schlagt Euch durch zehn Level voller gefährlicher Mutanten, die Euch bei Berührung das Lebenslicht ausblasen. Nur wenn sie gerade mal wieder mutieren, was durch kurzes Blinken angezeigt wird, könnt Ihr sie einfach niedertrampeln. Um in den nächsten Level zu gelangen, müßt Ihr jede Plattform eines Spielabschnittes glatttreten. Erschwert wird das Ganze durch ein sehr knapp angelegtes Zeitlimit. Jeder Level steht unter einem anderen Motto. In der ersten Mine stehen einige Rutschbahnen rum, in der zweiten beamen Euch Transporter zu den einzelnen Plattformen. Abschnitt sieben besteht nur aus Mini-Trittbrettern, exakte Springkunst ist gefragt. Bob besitzt keinerlei Waffen. Alle gefundenen Gegenstände bringen nur Extrapunkte.



Der erste Level mit den Rutschbahnen macht schon Schwierigkeiten. Bei den Transportern beamt Ihr Euch öfters direkt auf einen Mutanten.



gut

Die wenigsten von Euch werden Bounty Bob noch vom C64 her kennen. Es war eines jener Spiele, das trotz des simplen Spielprinzips süchtig machte. Auch die Game Boy-Version spricht Geschicklichkeits-Freaks sofort an. Die Zeitlimits sind leider extrem knapp bemessen, so daß schon der erste Level einige Schwierigkeiten bereitet. Dafür bietet jeder Spielabschnitt durch die unterschiedlichen Mottos viel Abwechslung. Ein Paßwort-System hätte aber nicht geschadet. Ein gutes Spiel mit Nostalgie-Wert, nicht nur für alte C64-Cracks. *rz*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Mindscape
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 69 Mark

Grafik: 40%
Musik: 42%
Soundeffekt: 30%

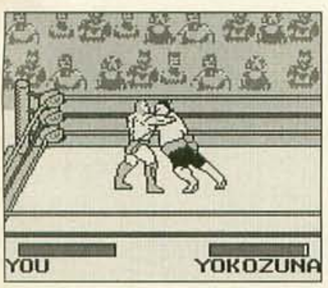
Spielspaß **69%**

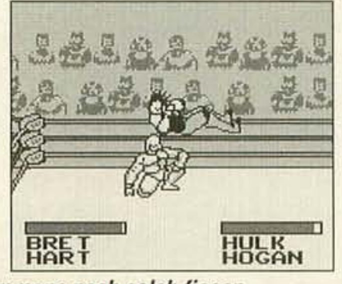
Redaktionswertung

Auf die Birne, wat?

WCW Wrestling

Wie beim internationalen Boxen, gibt's auch beim Wrestling konkurrierende Verbände, die sich mit Haken und Ösen gegeneinander auszuspielen versuchen und gleichzeitig die zuschauerträchtigsten Muskelberge voneinander abwerben. Natürlich muß jede Organisation auch ihr eigenes Videospiel haben. Analog zu den WWF-Modulen entscheidet Ihr Euch bei *WCW Wrestling* für einen der neun (vermutlich hirnlosen) Fleischklopse, den Ihr dann in drei Spielmodi entweder einem Kumpel oder dem Computer auf den Hals hetzt. Zur Auswahl stehen für den Laien eher unbekannte Wrestler wie Big van Vadder, Sting oder Ron Simmons. Mit den Fettwampen duelliert Ihr Euch dann um den kontinentalen oder internationalen Titel. Zur Entscheidung der Show-Rangelei setzt Ihr entweder ein Zeitlimit fest oder die Anzahl der Pins (Untenhalten nach einem Wurf), die Ihr dem Gegner zufügt.





Gib' ihm Saures! Ob Vadder und Simmons nach solch fiesen Schlägen wieder aufstehen?



geht so

Im Grunde genommen gleichen sich fast alle Game-Boy-Wrestlings bis auf die auf die unterschiedlichen Namen der Fleischberge wie ein Ei dem anderen. Auch in *WCW Wrestling* geht die Steuerung gut von der Hand, eine Menge Special-Moves wie Clotheslines, Flying Elbow Checks und Tombstones zieren die Kontrahenten. Garniert wurde das Ganze mit guter, stimmungsvoller Musik, ruckelfreier Grafik und einer nahezu einwandfreien Spielbarkeit. Das größte Manko besteht darin, daß Ihr nicht das Gefühl habt, wirklich gegen unterschiedliche Gegner anzutreten. Die Pixelhaufen sehen sich oft ziemlich ähnlich und beherrschen alle einen Großteil der gängigen Moves. Fans dürfen trotzdem mal probe-wrestlen. *rk*

System: Game Boy
Spieletyp: Wrestling

Hersteller: FCI
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

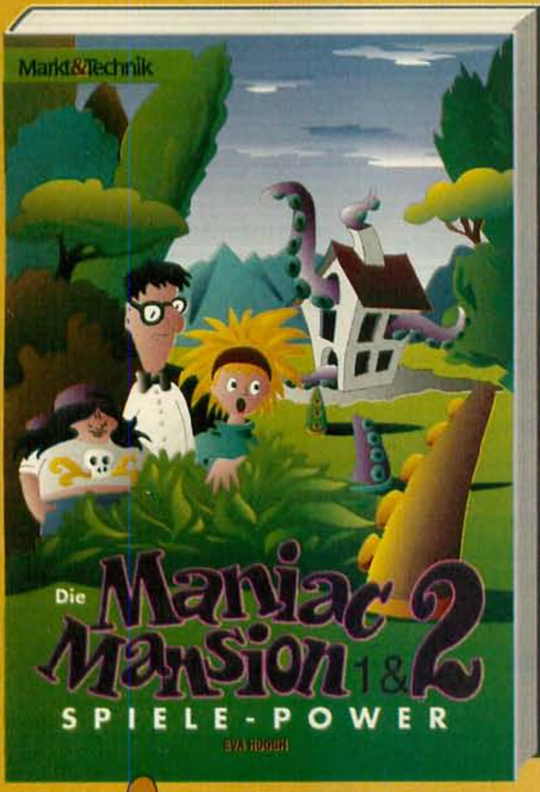
Grafik: 61%
Musik: 3%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß **56%**

Redaktionswertung

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



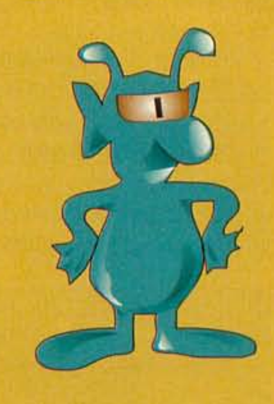
Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels", hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-508**-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die X-Wing-Piloten-Power
für PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis.
Ein Muß für jeden X-Wing-Piraten.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die ... Quest-Spiele-Power
für PC und Amiga
Christian Rogge
Spieleführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!
1993, 229 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-877**91-371**-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-877**91-359**-8
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–





Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.
1993, 216 Seiten,
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–





Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga
Rainer Babiel
Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!
1993, 128 Seiten,
ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

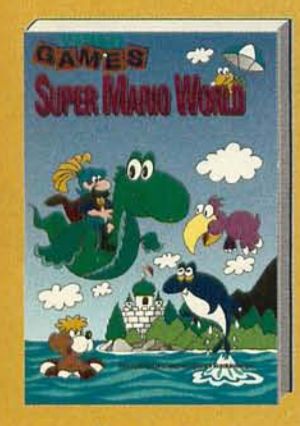


WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-877**91-381**-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak



Super-Mario-World
Super Nintendo
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo
Eva Hoogh
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1994, ca. 128 Seiten
ISBN 3-87791-503-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.
1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.







Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive
Eva Hoogh
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Bubsy, Cool Spot, Micro Machines, Sonic 2, Flashback, Jungle Stricke, Aladdin.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-499-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston
Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.
1992, 238 Seiten
ISBN 3-87791-358-X
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

1092/9 **BESTELLCOUPON**

Bitte schicken Sie mir:
- ❑ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ 91472 Adventures
- ❑ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ 91371 PC Spiele ´93
- ❑ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ 91381 Amiga Spiele II
- ❑ 91453 Super Mario World
- ❑ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (lieferbar Ende Februar 1994)
- ❑ 91413 The Legend of Zelda II
- ❑ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ❑ 91357 Game Boy Band 1
- ❑ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zahle ich:
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: ....
Straße: ....
PLZ/Ort: ....

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 089/4 60 03-200

Messe-News von der CES

In der VIDEO GAMES 3/94 findet Ihr einen ausführlichen Bericht von der Consumer Electronic Show in Las Vegas. Robert und Hartmut haben sich tagelang die Füße plattgelatscht, um Euch mit den neusten Nachrichten aus der Videospieleszene zu versorgen. Fragen wie "Wohin geht der Trend?", "Was kommt dieses Jahr für meine Konsole?" oder "Was kommt an neuer Hardware?" werden ausführlich beantwortet.

Außerdem nehmen wir die neusten Spiele für 3DO und Jaguar unter die Lupe. Sind die Programmierer auf den neuen Systemen schon fit? Gibt's schon ein Spiel, das die Anschaffung rechtfertigt? Informiert Euch in der nächsten Ausgabe. Wenn alles klappt, können wir Euch sogar schon mit ersten Informationen über Segas Saturn dienen.



Silberlinge satt

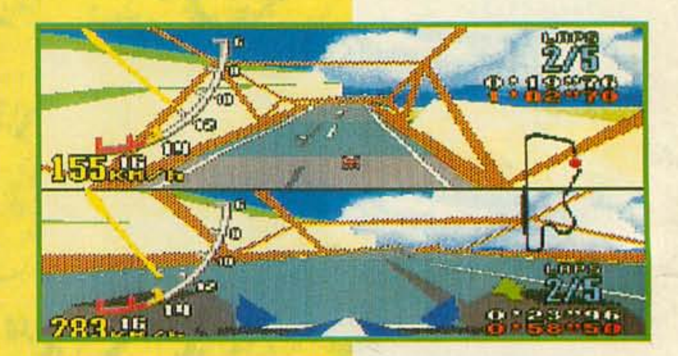
Einen der dicksten CD-Teile gibt's auch in der März-Ausgabe. Mehr als ein Dutzend Spiele für Mega CD und CD32 landen in unseren Testlaufwerken. Darunter: *Ground Zero Texas* (MCD), *Zool* (CD32), *Jurassic Park* (MCD) und Acclaims neustes Catch-Spektakel *WWF Rage In The Cage*.

Wasserspiele

Als Modul ziehen wir *Pirates Gold* für Mega Drive (nicht lachen!) und CD32, *James Pond 3* (MD) und *The Aquatic Games* (SN) an Land.

Sega-Renner

Nach ausgiebiger Verfolgungsjagd holen wir nicht zuletzt *Sonic 3* und *Virtual Racing* ein. Ob die beiden Spiele das Mega Drive wirklich zur High-Speed-Konsole aufbohren können, wißt Ihr mit der nächsten Ausgabe.



Heft 3 erscheint am 23.2.1994



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS
MITGLIEDSKARTE DES



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

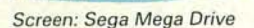
"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash GmbH

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN allkauf
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielesystemen der Welt.

Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspurt. Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:
"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."





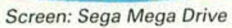




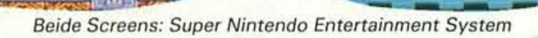








Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI SuperstarkerVideospieleSpaß



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

F&P 93/257